

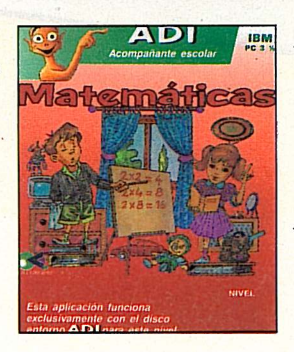
MAYO 1992 N.º 1
175 pesetas
LOS
super
juegos
DEL MES
OBITUS, GOBLIIINS Y KICKLE CUBICLE AL COMPLETO
GRATIS DOS VIAJES A EuroDisney
UNA NUEVA DIMENSION
NUEVO UEFA '92
CD ROM: ¡QUE PASADA!
... Y MUCHOS MAS TRUCOS Y CONSEJOS
8 420565 037006 00001

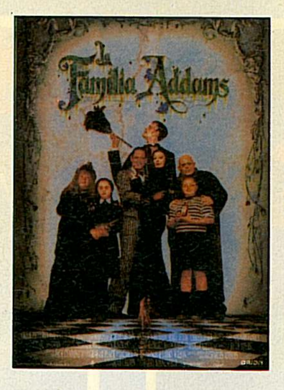

MASTER SYSTE
SONIC PA
MASTER SYSTEM II + 2 CONTROL PAD + JUEGOS SONI
CONTROL PAD
SEGA
CONTROL PAD
SEGA
SEGA
Master System II
CARTRIDGE INPUT
POWER
SEGA
MASTER SYSTEM II
POWER BASE
13.900


M II
CK
C Y ALEX KIDD
ACTION
SEGA
Master System
ALEX KIDD
ACTION
SEGA
Master System
SONIC
ptas.
¡PARA SUBIRSE POR LAS PAREDES!
SEGA

SUMARIO

Nº 1 - MAYO - 1992 - 175 ptas







EDITORIAL

Juega conmigo



Seguro que ya me conoces pero, por si acaso aún no sabes quien soy, me llamo Joy y todos los meses me verás por estas páginas. ¿Quieres jugar conmigo? Juntos descubriremos un montón de cosas, desde la formación del universo hasta los peligros que nos acechan en el espacio. Pero lo mejor de todo es la cantidad de aventuras que nos aguardan. Si quieres, te ayudaré a luchar contra los invasores extraterrestres que quieren apoderarse de nuestro planeta, te guiaré por oscuros laberintos y cabalgaré a tu lado para rescatar a la princesa de las garras del dragón.

Ya verás, sé todos los trucos para ganar en cualquier competición y te los iré contando todos los meses a partir de hoy.

Con cada número de SUPER JUEGOS, contestaré tus cartas, te hablaré de las novedades que puedan interesarte, explicaré sus contenidos y descubriré sus secretos mejor guardados. Sé como ganar a cualquiera. Quiero estar a tu lado, saber lo que tú sabes y que, de la misma forma, llegues a saber lo que yo conozco.

Ya sabes, me llamo Joy y quiero ser tu inseparable compañero. Juega conmigo y seremos invencibles.



Mayo 1992. Núm. 1

Es una publicación del



Presidente: **Antonio Asensio**
Vicepresidente: **José Luis Erviti**
Consejero Delegado: **Félix Espelosín**
Secretario del Consejo: **Francisco Matosas**

Director General: **Francisco Javier López López**
Asesor de la Presidencia: **Carlos Luis Alvarez**
Director General de Publicaciones: **Enrique Arias Vega**
Director General de Publicidad: **José Luis Sangil**
Director de Expansión **Angel Berbés**

Director editorial: **Angel Salmador**
Director: **Pedro de Frutos**
Director de arte: **Miguel Montero**
Redactor jefe: **Luis Jorge**
Redacción y colaboradores: **Susana Villalba, Alonso de Viana-Cárdenas, Belén Díez España** (maquetación), **Carlos Yuste, Antonio J. Martínez, Andrés García, Alberto Pascual, Johnny Mariani** (Londres), **Andrés Sánchez** (portada), **Ernesto Walfisch, Javier Candial, Ricardo Márquez** (fotografía), **Walter Cañivaro** (ilustraciones).
Dirección postal: C/ O'Donnell,13-1º. 28009 Madrid.
Teléfono: 577 76 99. Fax: 431 65 80.

Edita: *EDICIONES MENSUALES S.A.*
Director-gerente: **ALFREDO VALIENTE**

ADMINISTRACION, PUBLICIDAD Y SERVICIOS COMERCIALES:
O'Donnell 12, 4º. 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 578 15 72.
DIRECTOR ADMINISTRATIVO: Josefina Agüero.
DIRECTOR DE PUBLICIDAD: Benito Mateos.
PRODUCCION GRAFICA: Angel Aranda

SUSCRIPCIONES: Charo Muñoz.
Teléfono 578 15 72 (Extensiones: 369-364-365)

Fotomecánica: Iglesias. C/ Amorós, 9. 28028 Madrid.
Impresión y encuadernación: ReKord Printing. C/.Londres, 98 int. 08036 Barcelona.
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Rocafort 104, 8ª planta. 08015 Barcelona. Teléfono: (93) 423 31 91.

Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 175 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B-17.209-92

DESPERTARES

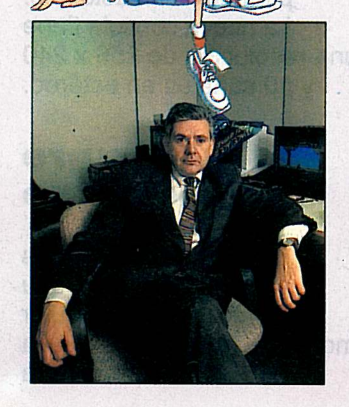
El videojuego ha pasado en España por distintas fases. Desde una tímida aceptación inicial en los albores de los ochenta a la denostación casi completa de padres y educadores en favor del ordenador como base para una informática útil.

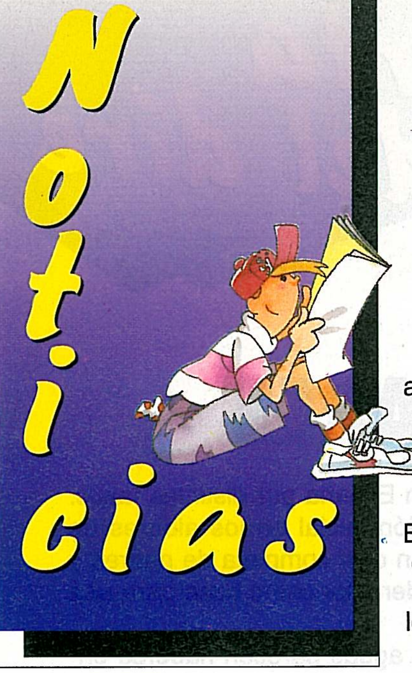
Hace pocos meses que las aguas parecen haberse encauzado y cada cual tiene el sitio que le corresponde; las consolas ejercen su papel de elemento lúdico y los ordenadores, en una doble función, permiten el trabajo y el entretenimiento.

En términos absolutos de pros y contras, al videojuego le han salido detractores que hablaban del aislamiento del niño, la inconveniencia de un largo período de tiempo frente a un monitor que emite radiaciones nocivas e incluso la deformación educacional. Una tras otra, estas barreras han ido cayendo y son de sobra conocidas las posibilidades comunicativas que ofrece cualquier aspecto de la informática, especialmente las consolas portátiles intercomunicables, como también sabemos que las temidas radiaciones no son perjudiciales y que, al mismo tiempo, las posibilidades educacionales y de formación son óptimas.

Actualmente, los videojuegos pueden interesar a un espectro poblacional entre los 3 y los 90 años, sin distinción de sexos u otras cuestiones y las posibilidades se vislumbran infinitas. A todos estos clientes potenciales con inquietudes comunicativas y afanosos por ampliar sus conocimientos nos dirijimos. *SUPERJUEGOS* pretende ser una revista cómplice con todos ellos y un vehículo en el que puedan encontrar las novedades del sector y que, al mismo tiempo, les ayude a vencer las dificultades de cada uno de ellas y les facilite la elección entre la propuesta, cada vez más amplia y selectiva.

Queremos ejercer de jueces ecuánimes y servir de apoyo a quienes buscan información, conocimiento o simplemente pura diversión por este camino. Aprenderemos juntos y compartiremos todo lo que sepamos. Nuestra complicidad será la de dos buenos amigos y con esa intención llegaremos al quiosco cada mes.





La Super Nintendo ya está disponible

Los responsables de la firma japonesa han adelantado el lanzamiento en Europa de su nueva consola estrella, que estará disponible antes de que concluya la primavera. Estamos de enhorabuena, ya que podemos disfrutarla seis meses antes de lo previsto y lo único que esperamos es el aumento inmediato de su parque de juegos.

El mayor aliciente de la **Super Nintendo** es su poder de resolución gráfica, que con su emulador de 16 bits ofrece una presentación en pantalla que la sitúan, desde el primer momento, entre las consolas con características más exigentes. Además, cuenta con diversos periféricos, entre ellos una especie de bazooka para juegos de acción que dejan anticuadas las tradicionales pistolas. Su precio de venta será competitivo y se situará en la misma línea que los aparatos similares de 16 bits.

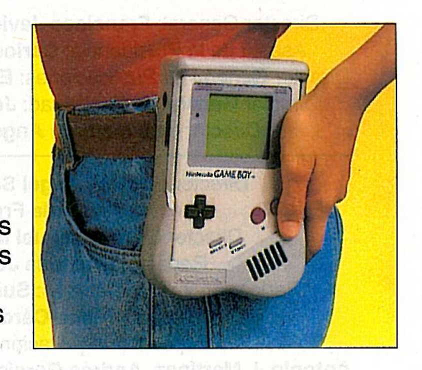
En España será distribuida en exclusiva por **Erbe Software,** sociedad que comercializa **Game Boy** desde hace un año. **Cid FCA,** agencia responsable del lanzamiento, cuenta con un presupuesto que ronda en torno a los mil millones de pesetas, cifra similar a la manejada con la portátil para campañas informativas y de promoción en este año.

La nueva consola tiene una resolución de 256 x 240 y 10 canales en estéreo.

Siempre contigo

Ahora ya puedes disponer de tu **Game Boy** en cualquier momento gracias a la nueva funda protectora comercializada por **Proeinsa, S. A.**, que permite enganchar la consola al cinturón para darte así una libertad de movimiento total.

Para enfundar el equipo, sólo hay que colocar la parte posterior del **Game Boy** en el estuche con la pantalla mirando hacia fuera. Después, levantar suavemente la parte superior de la funda e introducir la consola para colocarla en su posición correcta.



Para que no se pare

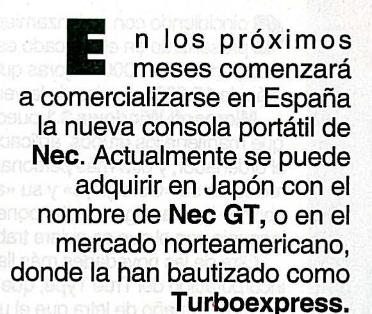
Se acabaron los ruinosos presupuestos para pilas que se comen continuamente tus consolas portátiles y el sufrido walkman. Ahora ya dispones de cargadores, pilas y baterías que tienen más vida que un gato.

Con el **Toy Mouse** podrás cargar una amplia gama de acumuladores y, previamente, comprobar su estado a través de un piloto rojo y otro verde. Las pilas requieren entre seis y ocho horas para recuperar toda su potencia, pero si el selector está en posición rápida, sólo necesitará media hora para completar la carga.



Su toma de corriente para el mechero del coche da la posibilidad, además, de efectuar la carga aunque nuestro automóvil esté aparcado.

La mini de Nec



En los próximos meses comenzará a comercializarse en España la nueva consola portátil de **Nec**. Actualmente se puede adquirir en Japón con el nombre de **Nec GT,** o en el mercado norteamericano, donde la han bautizado como **Turboexpress.** La cualidad más llamativa que posee esta pequeña videoconsola es la gran calidad de imagen que ofrece su micropantalla de cristal líquido, a la que acompaña un sonido comparable al de los discos compactos.

El equipo reconoce todos los juegos de 16 bits diseñados para su hermana mayor, la **Turbografx,** sin ningún tipo de adaptador, si exceptuamos el cartucho necesario para poder jugar con los programas confeccionados para el mercado japonés **–Core Grafx–,** imprescindible en ambos modelos.

La **Turboexpress,** cuyo precio en Estados Unidos ronda en torno a las treinta mil pesetas, puede utilizarse como un minitelevisor gracias a un pequeño sintonizador que se acopla en uno de los laterales.

Sonido portátil

Si con tu consola portátil no te aburres nunca estés donde estés, el **Diskman** de **Sony** pondrá la nota musical a tus salidas. Se trata de un lector de discos compactos portátil que incorpora el sistema de control automático de graves y agudos Megabass. Ofrece tres posibilidades de reproducción, una canción, el disco entero o programación al azar del orden de las canciones. Además, su control remoto opcional facilita el manejo a distancia de este aparato que admite CD single sin necesidad de adaptador.

Junto al equipo se suministran auriculares especiales, alimentador de corriente, cable para su conexión a un equipo de alta fidelidad y correa de transporte. Funciona con todas las tarjetas de juego compatible IBM PC/XT/AT/PS2.

Jugando con la tele



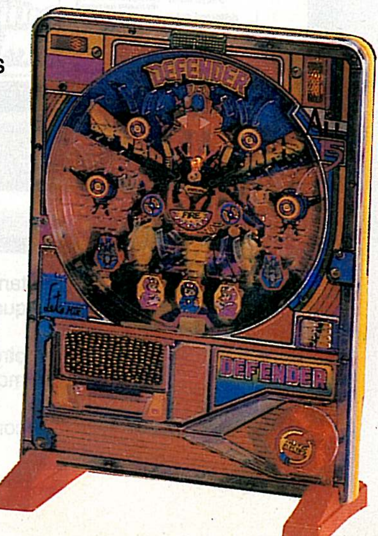
La última novedad comercializada por **Sega** para la consola **Game Gear** ofrece la posibilidad de convertir el mini-equipo en todo un microtelevisor color. Se trata de un sintonizador para VHF y UHF que incorpora antena telescópica. El accesorio está diseñado de forma que pueda ser acoplado como si de un cartucho de juego se tratara, y aprovecha la entrada de la parte superior de la consola para suministrar la señal de televisión.

La calidad de recepción es bastante aceptable, y la definición, todo lo buena que permite la pantalla de cristal líquido. El volumen es controlado con el mando de la consola y la sintonización se efectúa desde el cartucho receptor.

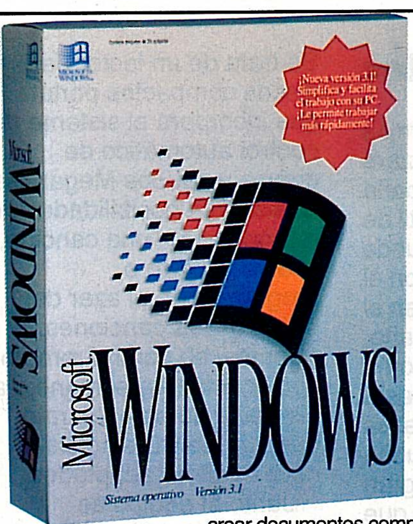
Gira la bola

Las nuevas máquinas **Defender** constituyen una original versión de las pinball, pero con forma redonda. Cuentan con numerosos efectos luminosos y rotación automática de la plataforma mediante motor. La bola, que se lanza de forma automática, estará siempre en movimiento mientras el aparato esté encendido.

La **Defender** funciona con pilas de 1,5 V (preferiblemente alcalinas), y sus dimensiones son de 425 x 300 x 60 milímetros.







Una ventana más perfecta

Coincidiendo con su lanzamiento a nivel internacional, **Microsoft** ha presentado en el mercado español una nueva versión de**Windows** que incorpora unas 1.000 mejoras que atienden las sugerencias y opiniones de más de 15.000 usuarios de la versión beta, según la multinacional americana.

Microsoft Windows 3.1 puede instalarse de dos maneras: una rápida, que mantiene los grupos, aplicaciones y drives que ya estaban instalados en el ordenador; y otra más personalizada, que da la posibilidad al usuario de rediseñar su «Config.sys» y su «autoexec.bat». Este tipo de instalación permite ignorar algunos componentes del programa, así como elegir el lenguaje con el que se quiere trabajar.

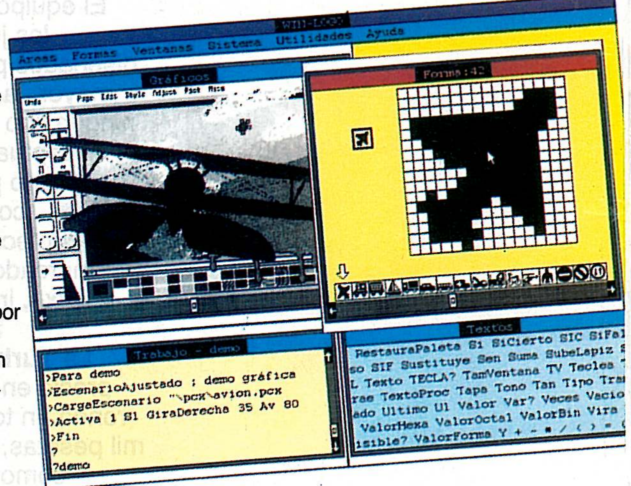
Otra de las novedades más llamativas que ofrece el programa es la incorporación del True Type, que incluye varias familias de fuentes escalables de tipo y tamaño de letra que el usuario puede gestionar a través del panel de control. Con estas fuentes se ahorra espacio en disco y se puede visionar en pantalla tal y como queda en la realidad. Al incorporar el sistema 7.0 de **Apple Macintosh** será más fácil compartir documentos entre ambas plataformas.

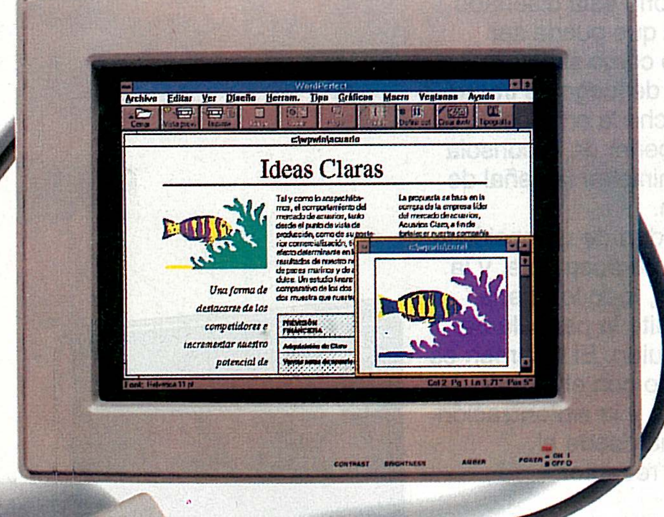
Microsotf Windows 3.1 también ha mejorado OLE, característica que permite crear documentos compuestos e integrar datos de distintas aplicaciones. Con esta herramienta se puede insertar un objeto en un documentos (dibujo, archivo de sonido, celda de hoja de cálculo...), sin necesidad de recordar la aplicación original. El programa, que ocupa menos memoria que al anterior, incluye las instrucciones de sus juegos (El solitario y El dragaminas) en español. El precio de la actualización es de 6.900 pesetas y el paquete completo cuesta 24.900 pesetas.

Un profe de Logo

Wind-Logo es un programa de formación para ese lenguaje integrado en un entorno de ventanas y confeccionado con el objetivo de satisfacer las expectativas de muchos profesores que, junto a sus alumnos, podrán asomarse a tres mundos diferentes: el gráfico, los textos y el área de trabajo. El primero es el mundo de las tortugas, de la geometría plana, donde se representan los resultados de las órdenes que damos. El segundo, textos, es donde podemos leer los efectos de nuestras acciones. Y, finalmente, el área de trabajo, donde escribimos y modificamos nuestras instrucciones.

La parte gráfica incluye 12 tortugas, 128 formas definibles por el usuario y listas de 16 formas que responden a rotaciones. Respecto a los textos, se comporta como un rollo de papel con color definible tanto para el fondo como para las letras. El área de trabajo, por su parte, opera con una cierta inteligencia que reconoce cuando el cursor está dentro de un procedimiento, además de posibilitar numerosos recursos de edición.





Asómate al WordPerfect

Ahora es más fácil aprovechar las posibilidades que ofrece el popular procesador de textos **WordPerfect** con su versión para Windows, creado a partir del programa 5.1 en combinación con el interface gráfico de usuario (GUI).

Entre las novedades que presenta el nuevo programa, destacan la «regla» y «la barra de botones». Mediante la primera, diseñada para simplificar al máximo el formateo de documentos, se pueden crear tablas, modificar columnas, ajustar tabuladores y cambiar el interlineado, además de fijar márgenes o tipos de letra y ejecutar los estilos más utilizados con tan sólo clicquear el ratón. Con ello, se consiguen documentos de una gran calidad visual con un mínimo de esfuerzo. Con esta función, las tareas se realizan rápidamente sin necesidad de desplegar menús o abrir cuadros de diálogo.

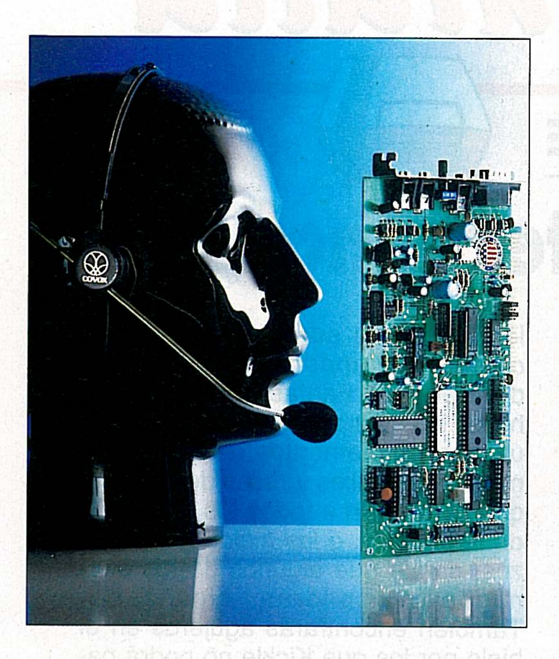
Por su parte, la barra de botones permite acceder con facilidad a las diferentes funciones para optimizar cualquier trabajo, con la novedad de que dicha barra de iconos será confeccionada por nosotros mismos; es decir, sólo estarán incluidas aquellas herramientas que hayamos elegido. Podemos confeccionar tantas barras como queramos e introducir en cada una de ellas el número de funciones que necesitemos.

El programa incluye, de serie, barras de botones específicas para funciones tales como editor de ecuaciones, ilustraciones, previsualización de impresión y control de archivos.

El **WordPerfect** para **Windows**, que puede mantener abiertos hasta nueve archivos a la vez, presenta también como novedad la función «deshacer», que permite borrar la última acción ejecutada, tanto si se trata de recuperar una sección de texto borrado, un cambio de fuentes o cualquier otra acción específica que se haya realizado.

Mediante el Intercambio Dinámico de Información (DDE), el procesador de textos puede intercambiar datos con otros programas que sean compatibles, a través de vínculos activos que, de forma automática, actualiza cualquier modificación de información en los documentos de WordPerfect.

Con la última versión de este procesador de textos, sólo te costará 15.000 pesetas su actualización. En caso contrario, el paquete completo se eleva a 75.000 pesetas.



Un estudio de sonido en el PC

No cabe duda que la resolución gráfica ha dejado de ser un problema en los ordenadores. Sin embargo, el sonido en el PC sólo estaba concebido en un principio para dar señales de alarma o de aviso a través de un pequeño zumbador que no estaba diseñado para reproducir música y mucho menos efectos sonoros.

Covox presenta dos alternativas para la solución de este problema. Por un lado, la tarjeta **Sound Master +**, con la que se puede disponer de mayor capacidad y calidad de reproducción sonora; por otro, la **Sound Master II,** con la que dejamos de ser simples espectadores para ser parte en la creación de esa música y efectos sonoros, así como adentrarnos en el mundo del reconocimiento informático de la voz. Da la posibilidad, en definitiva, de convertir un PC en un verdadero estudio de sonido profesional.



Terminal portátil

Todas las operaciones e información necesaria pesan tan sólo 270 gr. El nuevo portátil **Mip-3x,** con procesador de 16 bits y una capacidad en memoria RAM de 32 Kb, soluciona el problema que siempre ha tenido este tipo de equipos: su programación. Gracias a un software diseñado por **MIPSA,** cualquier usuario puede desarrollar y modificar una aplicación en pocos minutos, aunque carezca de conocimientos informáticos.

Este pequeño aparato (167 x 86 x 20) puede ser programado mediante teclado o desde un PC y se comunica con cualquier ordenador equipado con puerta asíncrona RS-232.

Control a distancia

Diagnosticar, controlar un PC a distancia, tutorar la instalación de las aplicaciones y resolver cualquier tipo de incidencia en ejecución de un programa, son algunos de los objetivos de **Kx-Master.** Este software de telemantenimiento toma el control de un microordenador equipado con módem y da la posibilidad al usuario de comunicarse con él desde cualquier parte del mundo.

Entre sus posibilidades más llamativas destacan, además del diagnóstico y mantenimiento a distancia, la tele-formación y conferencia, trabajo a domicilio y desplazamiento, televigilancia de equipos y acceso a redes locales por teléfono.





Sin errores

Con la calculadora sin papel Screen-Check de **Texas Instruments** se pueden registrar todas las cifras que se introduzcan hasta un máximo de 99 para, posteriormente, ser visualizadas en pantalla LCD de 4 líneas (12 dígitos en el modelo 7185 y 8 en el 7175) mediante un desplazamiento vertical. Al rectificar algún error, todas las operaciones se ajustan automáticamente. Funciona como una calculadora convencional y dispone de teclas y pantalla de gran formato. Su precio es de 9.900 pesetas.

En pantalla



KICKLE CUBICLE

La historia terminable

Con el **Kickle Cubicle** podemos salvar a los habitantes del Reino de la Fantasía de las manos del Malvado Mago . Este arcade-reflexión pondrá a prueba tu ingenio y en más de una ocasión, te hará pasar apuros si quieres alcanzar la pantalla siguiente. Pero no desesperes. Poco a poco el juego gana en dificultad y en diversión y cada pantalla será un reto que hay que terminar. Es necesario emplear inteligencia, astucia y habilidad. Para que te sirva de estímulo, al final, cuando hayas destruido el Mago, aparecerá un juego sorpresa con muchas pantallas, más difíciles que sus predecesoras, en las que podrás seguir a la búsqueda de las bolsas de sueño.

Nintendo: arcade



Para solucionar esta difícil pantalla deberás situar los martillos tal y como se indica en la foto, y prepararte para aniquilar al mago que te espera en la pantalla siguiente.

La misión es salvar el Reino de la Fantasía y conseguir el beso de la princesa. Un largo recorrido, plagado de sinuosas pantallas pone a prueba tu habilidad e inteligencia para conseguirlo. El hielo es el principal enemigo de Kickle en este arcade de Nintendo.

Personajes y objetivos

Tu misión es llevar a Kickle por los cuatro mundos que componen el Reino de Fantasía, salvar a sus habitantes, y encontrar los palacios escondidos. Para ello tienes que empujar los hielos y abrirte camino hasta las bolsas de sueño donde se encuentran atrapados los habitantes del Reino de Fantasía. Empujar los hielos no siempre es fácil y hay que utilizar los elementos a tu alcance: muelles, martillos y rocas de energía, que fulminarán a todos los enemigos de la pantalla, o los hielos resbaladizos, en los que algunos de tus enemigos no podrán alcanzarte. También encontrarás agujeros en el hielo por los que Kickle no podrá pasar, así como rompehielos, que destrozarán los bloques que lances. En tu camino interferirán Noggles- a quien podrás convertir en bloque de hielo- Mr. Hoople- que te pondrá en más de un aprieto- y Sparky, que correrá hacia ti y explotará-.

Un sinfín de enemigos más intentarán obstaculizar tu labor para que no puedas conseguir tu objetivo: llegar al último reino, conseguir el beso de la princesa y destruir al Malvado Mago.

Este cartucho de *Nintendo* es para un sólo jugador,pero esto no significa que no puedan jugar varias per-

Congela el muñeco y gracias al hielo salvarás a la princesa



Durante tu viaje por los cuatro mundos tienes que superar numerosos obstáculos y sinuosos laberintos





En la última pantalla te encontrarás con el Malvado Mago, al que será difícil destruir. Armate de paciencia y utiliza todas tus habilidades para conseguir salvar al Reino de Fantasía.

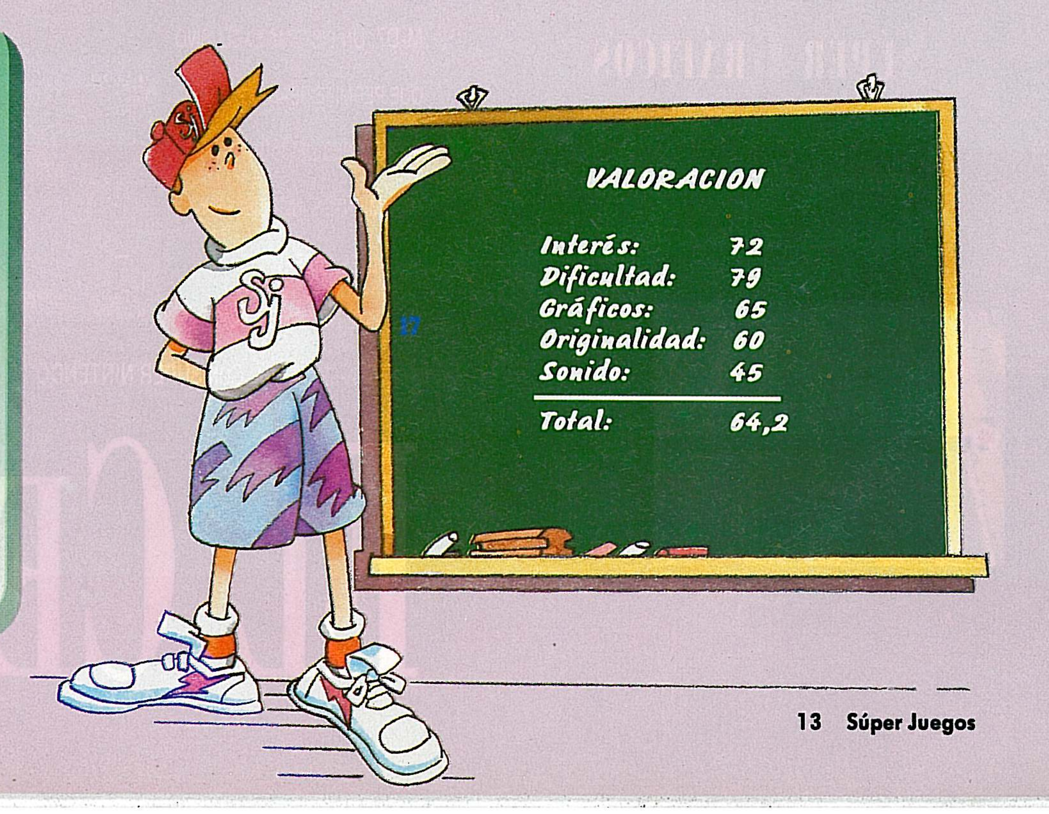
sonas a la vez. Cuantos más jugadores aporten sus ideas, más fácil será llegar al objetivo final.
Los hielos no sólo sirven para abrirse camino hasta las bolsas de sueño, sino que en innumerables ocasiones es necesario empujarlos para destruir a tus enemigos y así evitar una pérdida innecesaria de vidas. También deberás darte prisa, ya que, si se agota el tiempo, aparecerá Striker que, inevitablemente, te destruirá. Aunque puedas esquivarle por un momento, no podrás hacerlo para siempre.

Graficos y pantallas

El **Kickle Cubicle** posee unos gráficos bien elaborados, y sobre todo puede presumir de un ingenioso diseño de las pantallas, en las que, a medida que se avanza,se eleva el nivel de dificultad.

Para sacar ventaja

Si te encuentras con una pantalla de excesiva complejidad, lo más indicado para solucionar el problema es darle a la pausa, y detenidamente observar su configuración. Así podrás averiguar el camino que debes seguir para superarla.
En la penúltima pantalla del nivel cuatro,la disposición de los martillos es fundamental. Observa la foto que publicamos,ya que te dara la clave para salir airoso de la encrucijada



Súper Potencia

SUPER NINTENDO es el Cerebro de la Bestia: con 5 Microprocesadores y 256 K de memoria, precisión y velocidad de respuesta demostradas sobre el terreno de juego. Por eso, entre todas las consolas de videojuegos de 16 Bits **SUPER NINTENDO** es Súper 16 Bits, la primera de su clase.

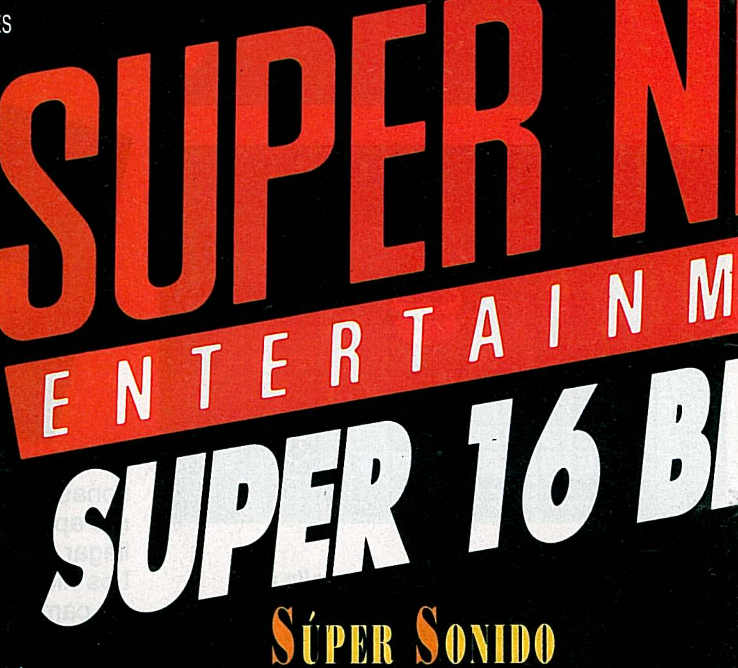


Súper Gráficos

Si eres de los que alucinas con los videojuegos, ahora sí que vas a ver lo que es bueno. De los 5 microprocesadores de **SUPER NINTENDO** hay dos especializados en las funciones de vídeo. Los resultados están a la vista: gráficos que superan todo lo que hayas visto hasta ahora, tanto por la suavidad y cantidad de scrolles como por sus alucinantes y súper reales efectos en tres dimensiones.

Y otra ventaja clave que hace de estos gráficos súper gráficos es su resolución: 512x448 pixels. Verlo para creerlo.







Súper Acción

SUPER NINTENDO es la única consola de videojuegos que incorpora en su hardware el M-D7. Un sistema exclusivo que permite realizar rotaciones de 360°, movimientos increibles y scrolles perfectos. Olvídate de arriba-abajo, derecha-izquierda. Con **SUPER NINTENDO** llega la auténtica tercera dimensión. Y además: muchos más sprites en pantalla, con mayor tamaño y velocidad que en ninguna otra consola que hayas visto jamás.

Súper Sonido

SUPER NINTENDO tiene otros dos microprocesadores especializados en audio ¡como lo oyes! Su sonido es espectacular. Vibrante. De cine, por sus bandas de efectos especiales. Con 10 canales estéreo digital independientes, el resultado es un sonido total. En Alta Fidelidad. Con calidad de Compact-Disc. Y una música a tono con las

El Cerebro

EMOCIONES QUE TE HARÁ VIVIR **SUPER NINTENDO.**



Súper Color

Prepárate. Estás ante un cerebro capaz de almacenar 32.768 colores, mostrando simultáneamente 256 en pantalla. Estás ante **SUPER NINTENDO.** Cualquier otra consola que hayas visto antes palidecerá a su lado.

Súper Mario World

Para empezar a conocer a este súper cerebro, te regalamos con la consola un juego tan súper como tu **SUPER NINTENDO: SUPER MARIO WORLD.** Una aventura con todos los ingredientes: Mario, el maravilloso Yoshi, 96 mundos, habitaciones secretas, trucos, sorpresas... y sobre todo, pantallas y pantallas de súper diversión.



NINTENDO®
ENT SYSTEM
TS Nintendo®

Súper Pack

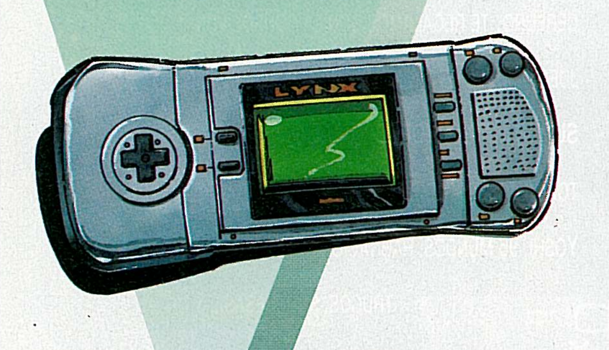
SUPER NINTENDO incluye:

- Consola
- Mando multifunción
- Cable conector TV
- Adaptador de corriente (A/C)
- Súper Mario World, la última y más trepidante aventura de Mario.

DE LA BESTIA



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41



ELECTROCOP

Al servicio de la ley

Cuando la ciudad está en grave peligro, la única solución es dejarlo todo en manos de Electrocop. Esta vez podría ser su última misión y solamente dispones de una hora para ayudarle.

Lynx: arcade



Sólo hay una forma de abrir las puertas: conociendo los códigos secretos. Pero éstas están muy bien vigiladas por el enemigo, así que antes de avanzar asegúrate de haberlos eliminado a todos.

La consola de videojuegos Lynx presenta una nueva versión del rescate imposible ambientado en el futuro. En el año 2069 un poderoso cerebro eletrónico secuestra a la hija del presidente y pide para su liberación el conocimiento de importantes secretos de Estado que le darían el dominio del mundo. Ante estas inaceptables condiciones, el presidente en persona solicita al mejor policía del país que salve a su hija y destruya a su secuestrador. El designado para esta misión no es otro que Electrocop.
El cerebro electrónico se oculta en un viejo edificio del Megacorp, cuerpo de policía al que pertenece Electrocop.

Esta instalación está provista de varios pisos y se sospecha que tu oponente está situado en el quinto. Debes empezar a buscarle desde el primer piso recorriendo todos los niveles hasta dar con una salida que te permita acceder a la siguiente planta. Encontrarás puertas o barreras luminosas cerradas que sólo se abren conociendo su código de acceso, para saber este código tienes que introducirte en la pantalla, situada al lado de la puerta o barrera cerrada, pulsando el botón de disparo, una vez dentro selecciona el programa ICE BREAKER y después el de OPEN DOOR, la computadora buscará sola el código, esto le llevará algún tiempo. Mientras esperas, puedes entretenerte con uno de los juegos que te propone la máquina o salir a explorar la zona volviendo más tarde a la misma puerta. Esta última opción es la más aconsejable porque te hará ganar tiempo.

Las trampas

En cada piso hay multitud de enemigos y trampas dispuestas para obstaculiazar tu paso. Lo primero que encuentras son robots que patrullan por los pasillos del edificio. Unicamente se les puede hacer frente con el arma que se transporta al comienzo de la partida pero, con el

Como experto policía evita las trampas y combate contra los robots. Ante todo, cuidado con las balsosas rojas

uso y el contacto con los robots, se descarga. Si sucediera esto debes procurarte en seguida otra arma, hay algunas situadas en las paredes. También puedes llevar hasta tres como máximo a medida que las vayas cogiendo. Servirán de repuesto en caso de emergencia.
Puedes reparar la energía perdida y tus armas en las pantallas situadas en las puertas cerradas, el progama Med-Pack repone energía y el programa Weapon Repair arregla los desperfectos del arma. Sólo se pueden utilizar una vez en cada pantalla.
Dispones de una hora para cumplir tu misión.

Para sacar ventaja

Para evitarte la espera en las puertas cerradas, te facilitamos los códigos de acceso de los tres primeros niveles NIVEL 1:
PUERTA 1- 2473 ; PUERTA 2- 9874; PUERTA 3- 8743
NIVEL 2 :
PUERTA 1- 3287 ; PUERTA 2- 5409
NIVEL 3:
PUERTA 1- 9284 ; PUERTA 2- 7210 ; PUERTA 3- 3936; PUERTA 4- 7395; PUERTA 5- 8294

Con estos códigos puedes llegar sin problemas a la cuarta planta, a partir de ahí todo depende de ti.





Mega Drive: deportivo

Joe Montana te descubrirá todos los secretos del fútbol americano

JOE MONTANA II: SPORTS TALK FOOTBALL

La magia del fútbol americano

Descubre en tu propia casa la trepidante acción de este desconocido deporte, que mueve masas al otro lado del Atlántico, y compórtate como el auténtico entrenador de tu equipo preferido.

Si eres aficionado a esta clase de juegos de simulación deportiva y especialmente al football, éste es tu juego. En el **Joe Montana II** no sólo podrás vivir la acción con este conocido quarterback, sino que podrás elegir el equipo con el que jugar y además un comentarista deportivo radiará en un perfecto inglés todas las jugadas que realices. Por tanto, con este cartucho para Mega Drive también aprenderás la lengua de Shakespeare en tus ratos de asueto.

En principio, el juego resulta un tanto complicado, por lo que os aconsejamos que observéis detenidamente el manual, ya que esta clase de deportes son poco conocidos a este lado del charco. Estudia bien las jugadas, y las posiciones y características de los jugadores que componen tu equipo: wide receiver, running back, center, kicker. Mientras juegas podrás descubrir los secretos de este emocionante espectáculo americano que combina deporte y acción.



Exhibición deportiva

Joe Montana II permite 2 opciones de juego: exhibición o Sega Bowl.

En la primera de ellas, podrás elegir entre un gran número de equipos profesionales americanos para emular los grandes enfrentamientos de la NFL y de la AFL, las dos principales ligas de football en Estados Unidos. Así combatirás con Dallas Cowboys, New York Jets, Los Angeles Rams, y un sinfín de equipos más. Y, cómo no, podrás jugar con los San Francisco 49'ers, el equipo de Joe Montana. Pero también te permiten formar el equipo de tus sueños. Escoge algunos de los mejores jugadores de América, y



Una táctica bien elegida te permitirá llegar a línea de marca y conseguir los seis puntos.

aliza un grupo imparable de deportistas, que seguramente nadie podrá batir.

En el modo Sega Bowl participarás en la liga para llegar hasta el preciado trofeo. Te batirás con los mejores, y sólo si eres regular podrás llegar a la final, donde tendrás que pelear para conseguir el triunfo con los mejores equipos del mundo. Joe Montana y tú seguro que lo conseguiréis.

Touchdown!!

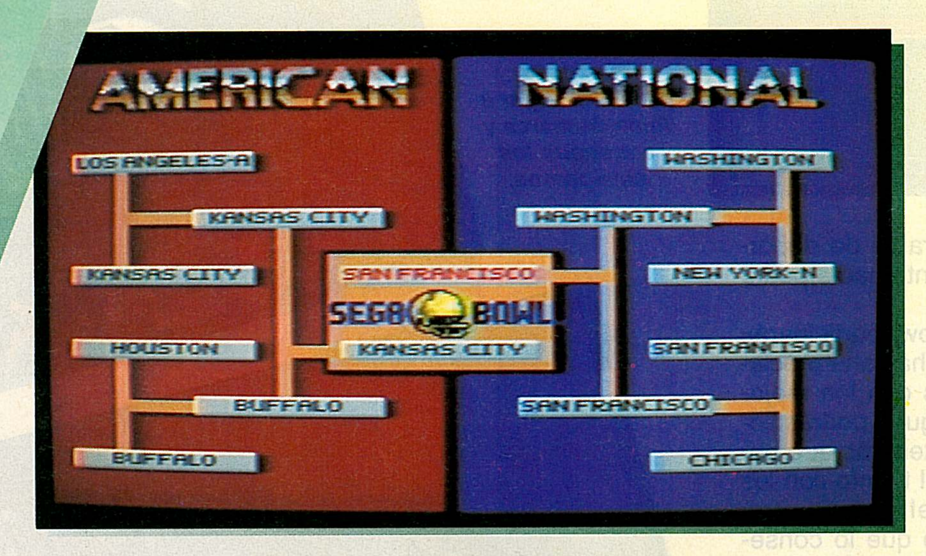
En el desarrollo del juego, no sólo deberás manejar a los jugadores sino también elegir las jugadas que mejor convengan en ese momento del partido. Según ataques o defiendas tienes que determinar unas jugadas u otras. Dentro de las de ataque, puedes elegir entre jugadas de pase o de carrera. Utiliza la cabeza e intenta escoger bien para conseguir el mayor número de yardas y alcanzar tu principal objetivo: llegar a la zona de marca del equipo rival, y obtener los seis puntos del touchdown. Posteriormente intenta transformar el punto extra, al que tendrás opción cada vez que marques. No olvides que tienes cuatro intentos por down para conseguir las diez yardas. Si las consigues volverás al primer down, y podrás seguir eligiendo las jugadas que más te convengan o bien elegir un field goal o una patada defensiva.

Joe Montana II te ofrece la posibilidad de conocer a fondo este deporte americano

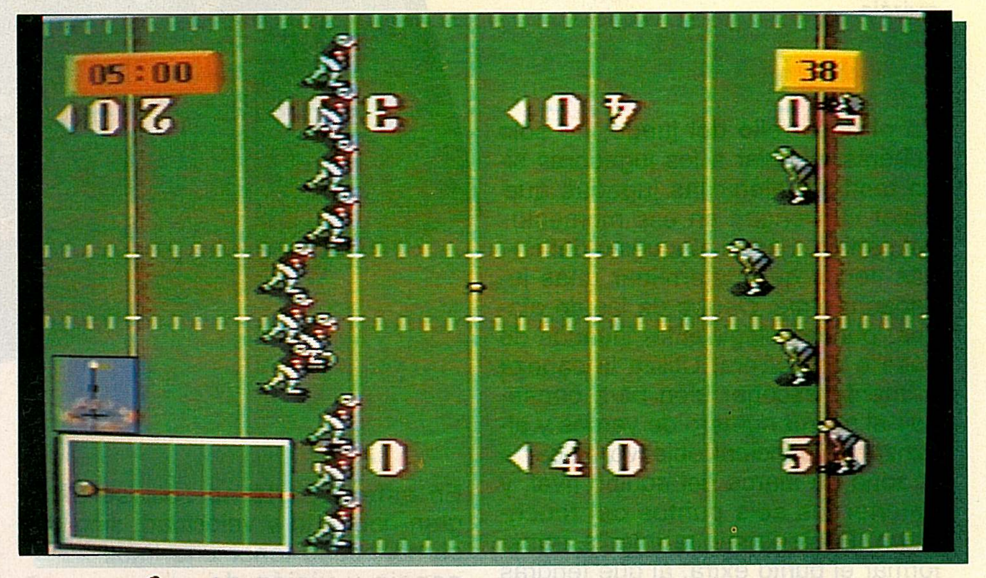
En este deporte no sólo se exige gran habilidad y velocidad, sino que es necesario tener una inteligencia y visión de juego en dosis ponderadas. A Joe Montana le sobrán estas cualidades, y rebasa a cualquier otro quarterback.

Con tu ayuda os podréis alzar victoriosos en todos los partidos que disputéis. Pero es necesario defender estrechamente a tu quarterback para que ningún jugador contrario pueda alcanzarlo, y con ello perder un considerable número de yardas.

En pantalla



Desde el principio al final del juego te encontrarás con los mejores equipos de la Liga americana. Supera a tus rivales y llegarás a ser campeón de la Sega Bowl con la ayuda de Joe Montana.



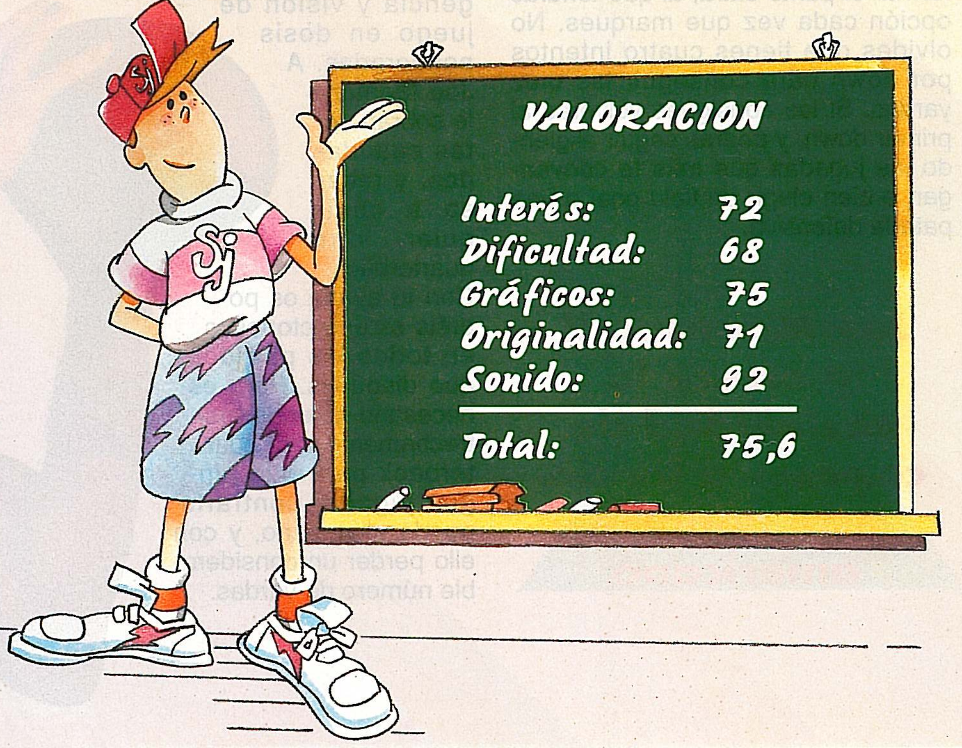
En cuanto al desarrollo del juego propiamente dicho, y más concretamente sus gráficos y sonidos, **Joe Montana** es uno de los cartuchos más afortunados que se han editado para Mega Drive.

Los gráficos son bastantes aceptables, con un movimiento suficientemente rápido como para que puedas manejar a Joe a tu gusto en toda la zona de acción. Con el ZOOM encendio podrás ver las jugadas muy de cerca, y muchas veces lo agradecerás, ya que te permitirá una visión global de la jugada en curso.

Además, si por algo destaca este juego, es por su impresionante sonido. Mientras manejas los movimientos de tus jugadores, un comentarista deportivo relatará lo que sucede en el campo. Así, gritará si consigues un touchdown, cuando te escapes por el campo, o lamentará alguna jugada desafortunada. Por eso te aconsejamos que conectes los cascos a tu Mega Drive y disfrutes de su banda sonora.

En resumen, con **Joe Montana II** vas a pasar un buen rato, además de aprender los enigmas de este deporte, hasta ahora poco introducido en nuestro país. Especialmente dedicado para Osos, Panteras, Howlers, y demás equipos de la SFL, que, poco a poco, van introduciendo el football en España, y que a buen seguro disfrutarán con **Joe Montana II**.

CARLOS YUSTE





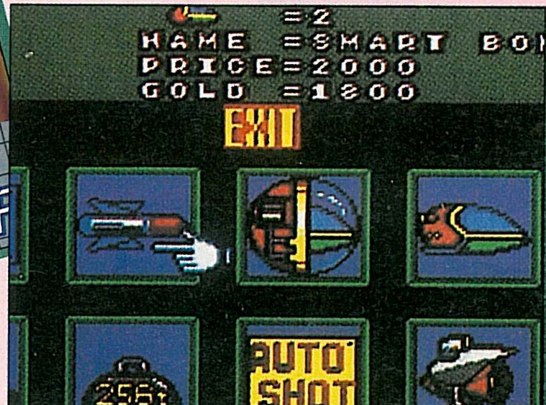
Game Gear: arcade

FANTASY ZONE

Operación rescate

A los mandos de una pequeña aeronave tenemos que conseguir liberar al padre de Opa-Opa, que ha sido secuestrado por los sicarios de Menon.

En Fantasy Zone encontraremos extraños monstruos que nos proporcionarán dinero al ser destruidos. En la tienda podemos comprar armas más potentes o naves extras.



Por lo general los enemigos más grandes permanecen inmóviles en pantalla.

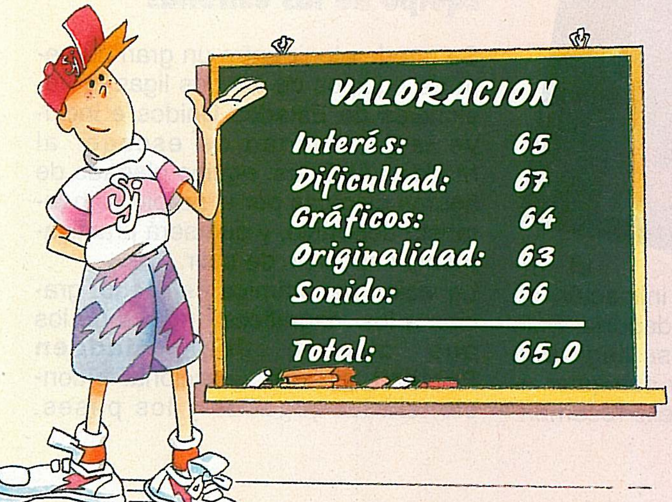
La operación de liberar al prisionero no se presenta nada fácil, pues para ello es preciso cruzar infinidad de pantallas en las que nos perseguirán naves enemigas. Además, para superar las pantallas hay que destruir unos curiosos objetos volantes con cara. !Cuidado con chocar con ellos! Si lo haces perderás una de tus tres naves. Debes acertarles con varios disparos para eliminarlos del espacio interestelar.

Es importante saber que, una vez fulminados, los objetos volantes dejan caer una moneda al suelo que servirá de dinero extra. Con él se pueden comprar armas y accesorios para la nave e incluso conseguir una vida extra. Para ello es necesario entrar en una especie de bola roja en la que pone SHOP.

Para incorporar todas las adquisiciones a nuestra nave tenemos que pulsar START y elegir el momento adecuado para utilizarlas, pues estas mejoras sólo duran mientras nuestro vehículo espacial no sea destruido.

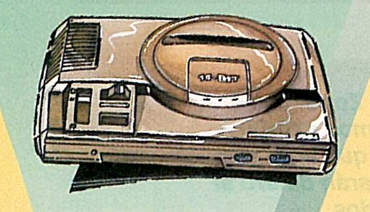
Entre pantalla y pantalla hay momentos en los que aparecerá un objeto solitario que se debe destruir o él hará lo propio con nosotros. Un consejo a tener en cuenta es que no debes cebarte con las naves enemigas; es mejor que pienses en cumplir tu misión de rescate para conseguir la mayor cantidad de dinero posible. Así, tus posibilidades de cumplir con éxito el trabajo se incrementarán al contar con bombas dobles, disparos más rápidos, velocidad turbo... !Buena suerte, piloto!.

JAVIER ITURRIOZ



VALORACION	
Interés:	65
Dificultad:	67
Gráficos:	64
Originalidad:	63
Sonido:	66
Total:	65,0

En pantalla



Mega Drive: deportivo

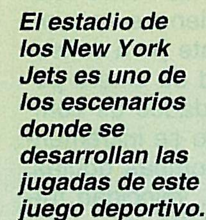
JOHN MADDEN FOOTBALL'92

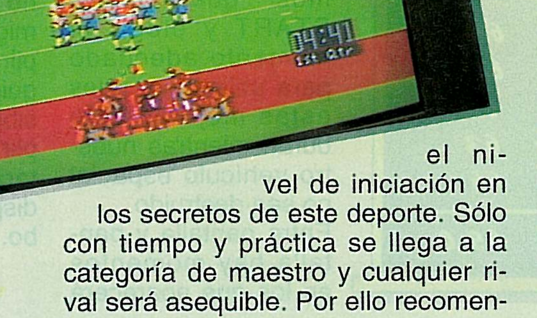
El mejor juego deportivo del año

John Madden es uno de los más prestigiosos comentaristas deportivos de Estados Unidos y, gracias a sus recomendaciones, los programadores han conseguido uno de los mejores juegos de deportes que se encuentran a nuestra disposición. Premiado en 1990 como juego del año, este cartucho para Mega Drive nos hará disfrutar de este deporte como nunca habíamos imaginado.

Las virtudes de este programa son numerosas. Posee uno de los mejores diseños gráficos que se hayan podido ver en juegos de deportes y, además, una trepidante acción que en pocos minutos nos absorbe y evita que pensemos en cualquier otra cosa que no sea football. Si de **Joe Montana** decíamos que tiene buen sonido y atractivos gráficos, de **John Madden** podemos añadir que es un completísimo compendio de este deporte. Dispone de una amplia selección de jugadas, mucho más extensas y complicadas que las de **Joe Montana**, y sitúa muy alto el nivel de iniciación en los secretos de este deporte. Sólo con tiempo y práctica se llega a la categoría de maestro y cualquier rival será asequible. Por ello recomendamos que leas atentamente el manual antes de empezar a jugar puesto que, si el programa es de por sí complicado, lo será más si desconoces sus reglas y su dinámica.

Conseguir el mayor número de yardas posible es tu principal objetivo. Escoge cuidadosamente tus jugadas para conseguirlo.



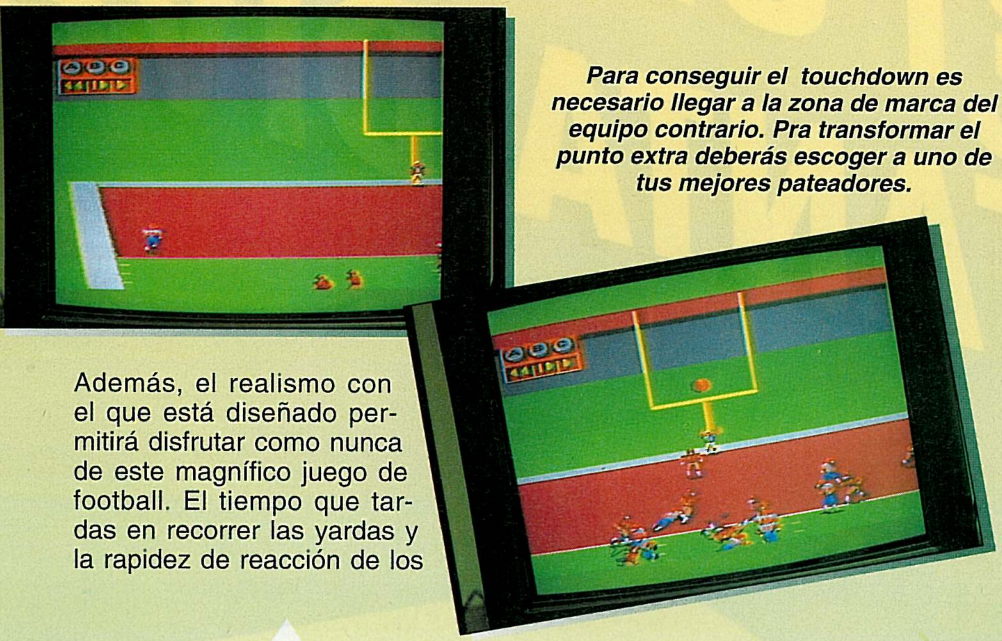


El estadio de los New York Jets es uno de los escenarios donde se desarrollan las jugadas de este juego deportivo.

Equipo de las estrellas

Se puede elegir entre un gran número de equipos de las dos ligas profesionales de Estados Unidos e incluye la posibilidad de escoger al Madden All Stars, equipo plagado de figuras elegidas por el propio comentarista deportivo, y que será prácticamente imposible de batir.
La visión panorámica del juego, gracias a los magníficos gráficos de los que dispone **John Madden Football,** permite seleccionar a conciencia las jugadas y los pases.

	JOE MONTANA II	JOHN MADDEN
JUGADAS DEFENSA	18	54
JUGADAS ATAQUE	42	Más de 100
VISION DEL JUEGO	Lateral	Frontal panorámica
OPCION CLIMA	Sí	Sí
EFECTO ZOOM	Sí	No
NIVELES DIFICULTAD	3	Ninguno
EQUIPOS A ELEGIR	28	29
Nº DE CAMPEONATOS	6	4



Para conseguir el touchdown es necesario llegar a la zona de marca del equipo contrario. Pra transformar el punto extra deberás escoger a uno de tus mejores pateadores.

Además, el realismo con el que está diseñado permitirá disfrutar como nunca de este magnífico juego de football. El tiempo que tardas en recorrer las yardas y la rapidez de reacción de los

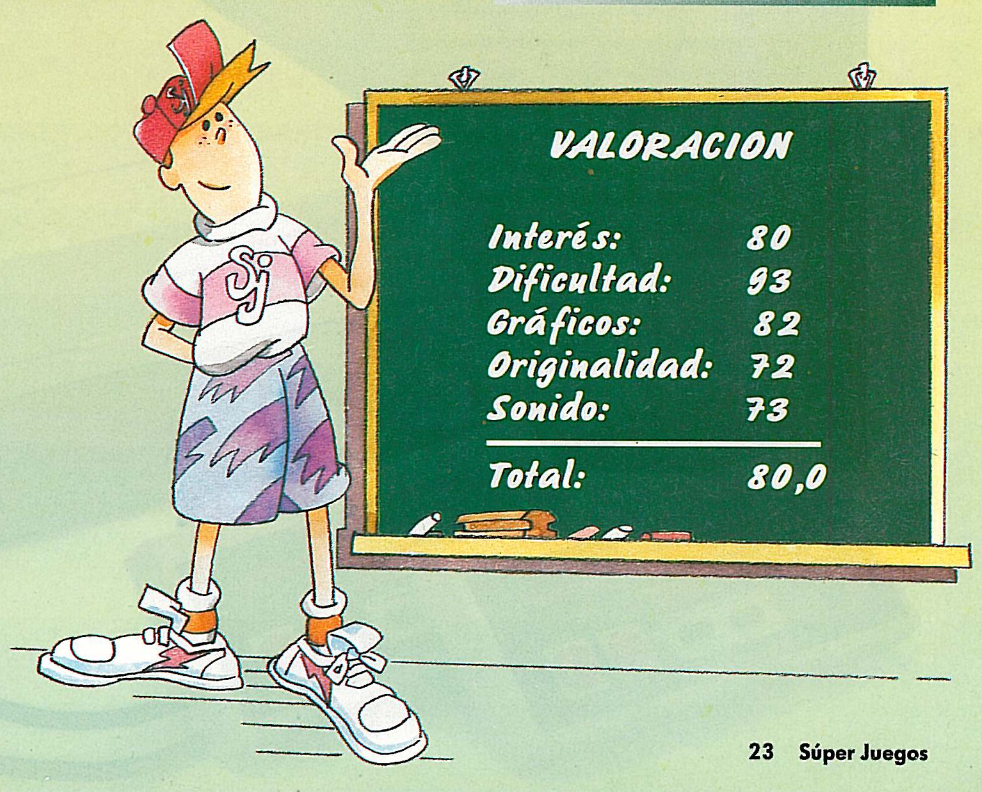
Una sorprendente simulación deportiva de difícil dominio que se desarrolla en tiempo real

jugadores se producen casi en tiempo real.
Por todo ello -gráficos, sonido, dificultad- y sobre todo por su realismo, **John Madden Football** es un juego casi perfecto en el que aprenderás todos los secretos de este deporte poco conocido en nuestro país.

CARLOS YUSTE

Joe Montana Football (GAME GEAR)

Para los amantes de las portátiles, *Sega* ha lanzado la versión *Game Gear* del **Joe Montana**. Lógicamente, este modelo es bastante más limitado que el de su hermana mayor, pero también consigue desarrollar con esmero la dinámica de este deporte.
A su vez, el número de jugadas también se ve limitado y sólo se puede escoger entre unas 20 jugadas de ataque y de defensa.
En resumen, aquellos partidarios del **Joe Montana** en *Mega Drive* podrán seguir jugando en sus desplazamientos con ayuda de este cartucho para la pequeña de *Sega*.




Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM™
LOS VIDEOJUEGOS MAS VENDIDOS DEL MUNDO.
¿PUEDES RES
TANTA DIVER
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™
VERSION ESPAÑOLA
SPANISH VERSION
POWER
SELECT START
Nintendo



SUPER MARIO BROS™ (AVENTURAS)

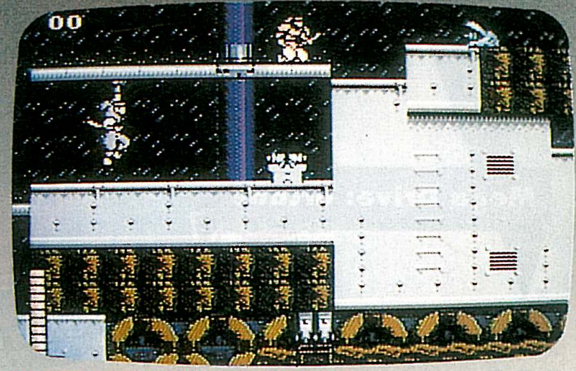


Distribuidor exclusivo para España
Teléfono: 803 66 25

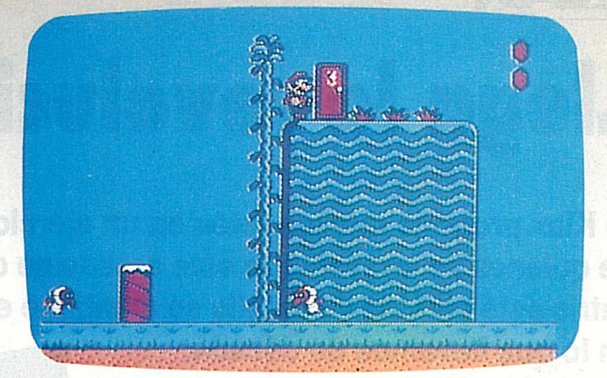
KUNG FU (ACCION)



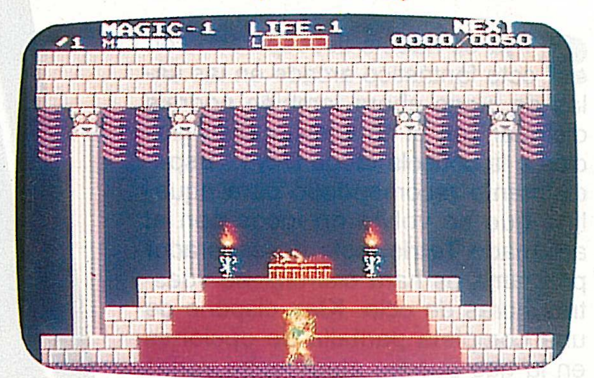
AIRWOLF™ (ACCION)



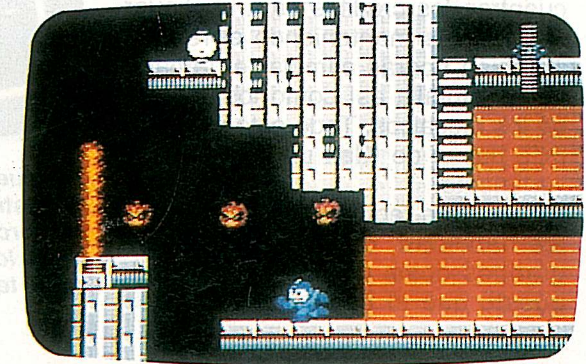
BLUE SHADOW™ (AVENTURAS)



SUPER MARIO BROS II™ (AVENTURAS)



AVENTURE OF LINK ZELDA II™ (AVENTURAS)



MEGAMAN II™ (ACCION) RYGAR™ (AVENTURAS)



Mega Drive: arcade



Mueve la paleta, recoge todos los mosaicos de colores que llegan hasta tí y depositalos formando las combinaciones necesarias para acceder la siguiente nivel.

KLAX

Llega la revolución de las fichas

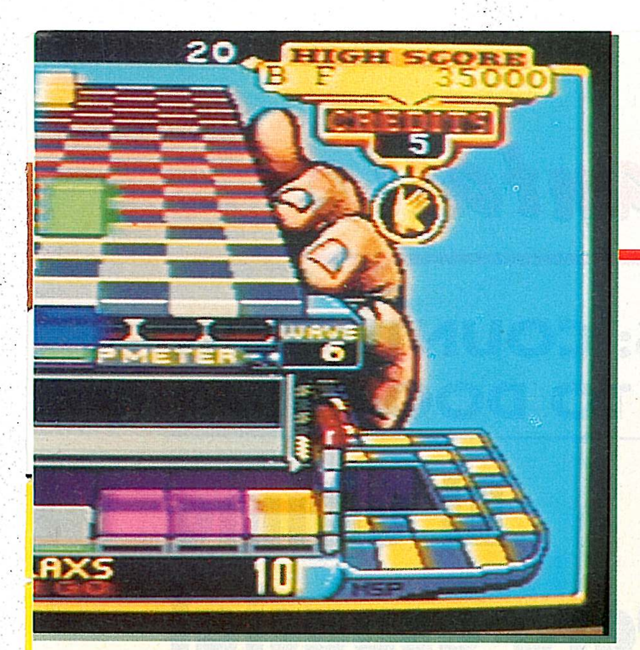
El Klax propone nuevos retos en un ejercicio de colores y fichas que prueba las habilidades de quienes se atreven con este arcade de desarrollo horizontal. La segunda generación del Tetris está servida y con ella se mantiene el interés de uno de los programas más populares en lo que llevamos de década.

Si ya os habéis desesperado con este fantástico arcade en las salas de juego ahora también podréis disfrutar con él en vuestra casa gracias a la consola Mega Drive. Especialmente recomendado para aquellos que se volvieron locos con el aclamado **Tetris,** este desesperador programa os hará disfrutar de vuestras horas de ocio. **Klax** dispone de una completa pantalla de opciones en la que puedes elegir entre varios niveles de dificultad y donde se encuentran los créditos para continuar las partidas manteniendo el récord. También podrás cambiar el tamaño de la pantalla así como los colores de los mosaicos. Todo esto y mucho más hacen de **Klax** un completo divertimento.

Este arcade requiere en partes iguales habilidad, destreza, ingenio y grandes dosis de agilidad mental, puesto que el tiempo de juego es



Si sigues las instrucciones que proporciona el juego, puedes batir todos los récords . Armate de paciencia y que no se te caiga ninguna ficha o perderás tu oportunidad.



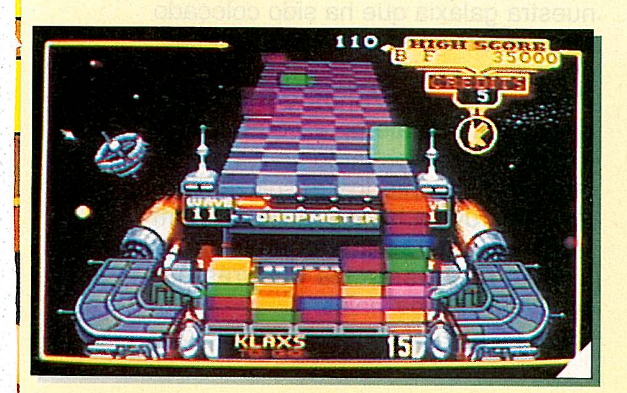
En pantalla

La segunda generación del Tetris muestra las fichas desplazándose en horizontal

proporcional a la velocidad de la cinta transportadora y al número de mosaicos que avanzan irremediablemente hasta la paleta.

En cada nivel, un reto

El objetivo del juego es conseguir lo que se pide en cada nivel. Unas veces tendremos que formar un número determinado de tríadas horizontales, diagonales o verticales. Otras, conseguir una cantidad de puntos que se indican en la pantalla de presentación de cada nivel. Es conveniente no olvidarnos que en la parte del monitor en que aparece la palabra HINT hay siempre algún consejo a seguir para explicarnos la dinámica del juego. Recuérdalos porque te servirán de gran ayuda para aumentar tu puntación o bien para terminar el nivel en el que te encuentres.



Un Klax es una hilera de tres o más mosaicos del mismo color. Pero aparte de los diez mosaicos de diferentes tonos tenemos el comodín, de color intermitente, que puede suplantar a cualquier otro. Con él podremos lograr diferentes combinaciones hasta conseguir un máximo de 210.200 puntos aunque, seguramente, no van a aliviar nuestros problemas en los niveles más complicados. En la paleta podremos recoger hasta un máximo de 5 mosaicos pero ten cuidado de no llenarla en exceso ya que de lo contrario podrás encontrarte con alguna dificultad.

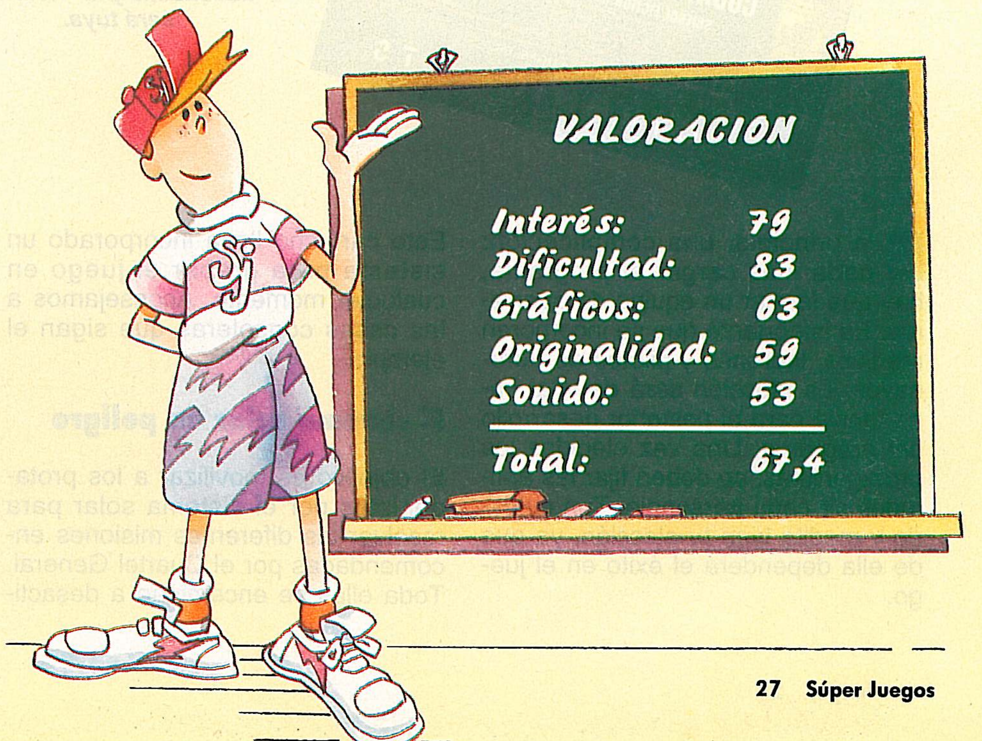
Klax está diseñado para uno o dos jugadores, y, según la elección, hará variar el tamaño de la pantalla, lo que incidirá en la calidad de la definición gráfica.

Pantallas idénticas

El diseño de este juego está basado en la simplicidad en todos sus aspectos pero esto no impide que la propia fuerza del juego nos atrape como ya lo hizo en su día el Tetris. Las pantallas no varían entre ellas, a no ser por la dificultad, lo que puede desilusionar a los amantes de los gráficos complicados pero que una vez metidos en el juego se olvida todo lo relacionado con este tema. Por otra lado, los colores se ven básicamente reducidos a los diez que forman la paleta de mosaicos lo que no le confiere una gran espectacularidad a su configuración estética pero que se verá paliado por el interés del propio juego.

Para sacar ventaja

Los consejos más importantes que te servirán de ayuda segura son: comenzar en un nivel más alto para poder dejar caer hasta 5 mosaicos. Guardar los mosaicos comodín para las situaciones más complicadas. Hacer Klax más complejos para recibir puntos adicionales de premio. Presionar UP (arriba) en el botón direccional para devolver a la cinta transportadora el primer mosaico de la paleta y así ganar algo de tiempo. Cuidado con esta opción aparentemente útil ya que puede volverse en vuestra contra.



En pantalla

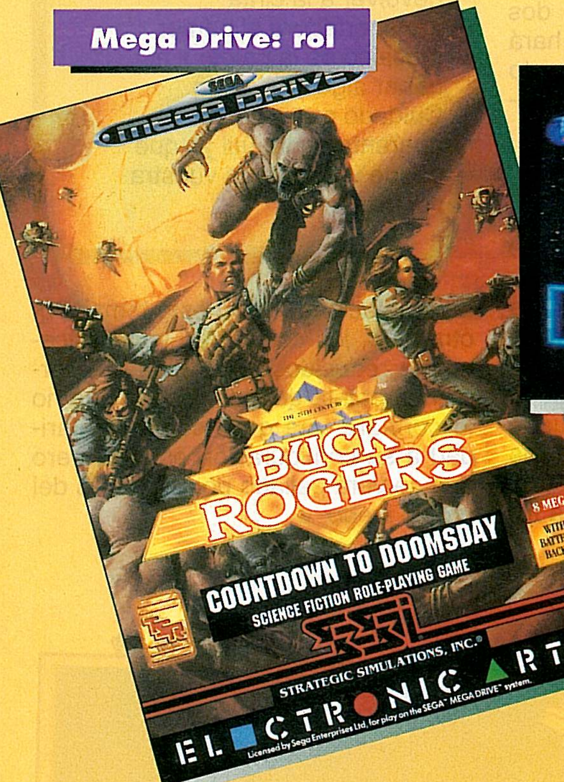


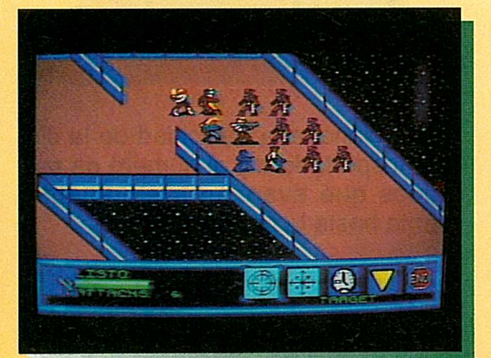
BUCK ROGERS: COUNTDOWN TO DOOMSDAY

El último guerrero espacial

Sega vuelve a la carga con otra de sus escasas incursiones por el mundo del rol. Buck Rogers es una completa aventura desarrollada en nuestro Sistema Solar y como todo juego de este tipo requiere tiempo y sabiduría.

Mega Drive: rol





Como jefe de un equipo intergaláctico te enfrentarás a todo un ejército. Elige las tácticas de combate másadecuadas y la victoria será tuya.



En principio, una complicación: nada más cargar el programa, hay que formar un equipo de guerreros. Es importante que se incorporen médicos, ladrones y pilotos de aeronaves. La elección será de vital importancia para el posterior desarrollo del programa. Una vez elegidos los protagonistas, se deben fijar las aptitudes de cada personaje. Ten cuidado y medita bien tu elección, ya que de ella dependerá el éxito en el juego.

Este cartucho lleva incorporado un sistema para grabar el juego en cualquier momento. Aconsejamos a las casas consoleras que sigan el ejemplo.

El sistema solar en peligro

El objetivo es movilizar a los protagonistas por el sistema solar para resolver las diferentes misiones encomendadas por el Cuartel General. Toda ellas se encaminan a desactivar el dispositivo de destrucción de nuestra galaxia que ha sido colocado por el enemigo en algún lugar del espacio.

Recorre Marte, Venus y Mercurio, pero manténte alerta, ya que encontrarás adversarios tanto en los planetas como durante los desplazamientos. Destruye a los soldados de Ram cada vez que se interpongan en tu camino con las armas que irás encontrando en los viajes.

Cada planeta esconde enemigos con

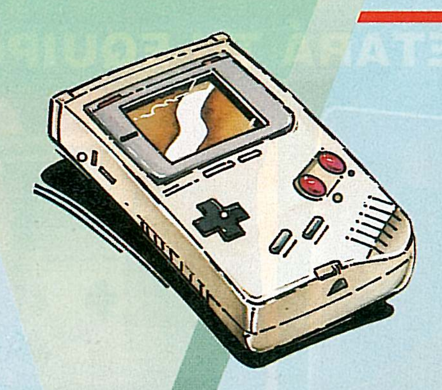
peculiaridades diferentes. Durante el juego será necesario que utilices las habilidades de tus hombres, siendo preciso un entrenamiento previo. Cada vez que completes una misión, el programa otorgará una serie de puntos de experiencia que luego utilizarás para completar dicho entrenamiento. No olvides que cuantos más puntos obtengas, más aptitudes y habilidades podrás otorgar a tu equipo.
El diseño gráfico no está a la altura de lo que nos tiene acostumbrado Mega Drive, pero el desarrollo del juego consigue hacernos olvidar este problema.
El sonido, especialmente su música, resulta un tanto repetitiva así que te recomendamos que bajes el volumen de tu aparato.

Para sacar ventaja

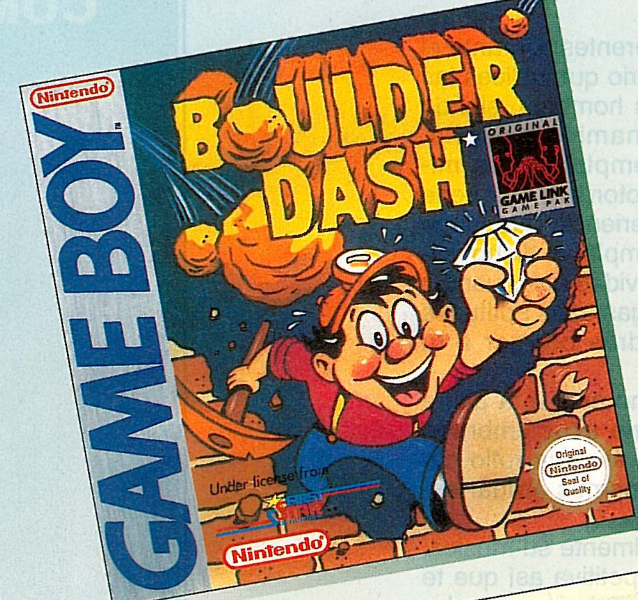
Visita los planetas en el siguiente orden: Venus, Mercurio y Marte. También recorre los satélites que componen el Sistema Solar, ya que en ellos recibirás una información muy útil.
Lleva en tu equipo un mínimo de dos médicos expertos en primeros auxilios. De otra forma, durarás poco en las batallas. Mezcla las habilidades de cada personaje y sobre todo, evita que dos o más de tus soldados sean expertos en una misma especialidad.
En las batallas mueve a tu equipo por toda la pantalla para evitar que sean blanco fácil de los disparos enemigos.
Graba con mucha frecuencia el juego, puesto que perder hombres es normal. Así evitarás desgracias mayores.



VALORACION	
Interés:	89
Dificultad:	83
Gráficos:	64
Originalidad:	63
Sonido:	42
Total:	68,2



Game Boy: arcade



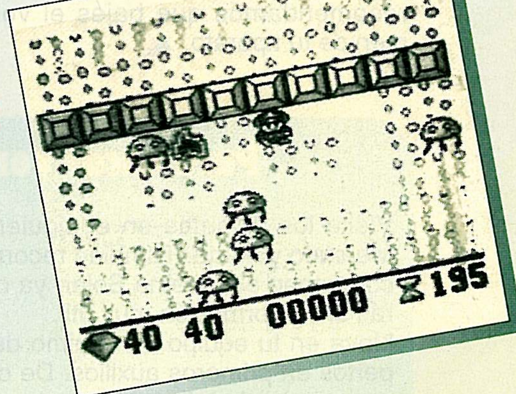
Rockford es el protagonista del Boulder Dash, que se desarrolla en cuatro mundos con tres escenarios en cada uno de ellos.

BOULDER DASH

La hora de los diamantes

La Game Boy tampoco se priva de uno de los juegos más antiguos que se mantiene en la cumbre del éxito. Aunque en otros sistemas existen segundas y hasta terceras partes, la que primero aparece para esta portátil es el original de las aventuras de Rockford y no hay ninguna variación respecto a otras consolas u ordenadores. Tenemos que mover a Rockford, aquí transformado en Rocky por 16 pantallas distintas con su scroll correspondiente. En total, cuatro mundos con tres escenarios en cada uno de ellos. Con un cable de interconexión pueden participar dos jugadores. Entonces aparece en pantalla otro protagonista, Dodger.

El objetivo es recoger un número determinado de diamantes en cada juego. Para ello hay que pasar por encima de ellos esquivando distintos enemigos y salvando la caída de piedras, osos, cabañas o medusas, según donde nos encontremos. Estos últimos objetos aprovechan nuestro recorrido y se precipitan por los huecos que les propiciemos. Por último, hay que encontrar la salida, que suele estar en la parte de abajo y, en la mayoría de las veces, a la derecha de la pantalla. No hay problemas para elegir escenarios, puesto que se ofrece la opción de ir a cualquier mundo desde el principio y por lo que se refiere al sonido no hay nada extraordinario.



El mundo marino te obligará a deslizarte por él para conseguir los diamantes y destruir a tus enemigos.

Si no encuentras diamantes en la pantalla, elimina algún enemigo y encontrarás una mina

VALORACION

Interés:	68
Dificultad:	65
Gráficos:	60
Originalidad:	55
Sonido:	56
Total:	60,8

En el siglo XXI

DIVERSION SE ESCRIBE CON C

COMPUTER GAMES. Por fin tu encuentro definitivo con los mejores videojuegos. Todos los programas para el ocio y entretenimiento por ordenador y videoconsolas.

Las últimas tendencias en consolas, cartuchos, juegos para microordenadores, ordenadores compatibles, unidades multimedia, accesorios... Y con las marcas más prestigiosas: Sega, Nintendo, Nec, Amiga y Atari.



C de COMPUTER GAMES, C de CLUB

Todo está ya en COMPUTER GAMES, auténticos centros de entretenimiento para tí, donde vas a pasarlo a tope junto con otros muchos fans de los videojuegos.

EL CLUB COMPUTER GAMES - C.C.G. -. Porque un videojuego es mucho más que una consola y un cartucho. Es compartir experiencias y fantasías.. Y con el carnet del C.C.G., puedes intercambiar tus cartuchos, ampliando así el gran mundo de tus ilusiones.

Cuéntaselo ya a papá. A él le interesa la forma en que te entretienes y aprendes. Garantizamos el mejor asesoramiento profesional y la información más puntual sobre lo último aparecido en el mercado.

Ven a COMPUTER GAMES y conocerás de cerca a los auténticos especialistas en videojuegos.

Computer Games en franquicia de videojuegos.
Si quire formar parte de la red nacional de tiendas COMPUTER GAMES, contacte con nosotros.
El negocio con mejor futuro. Con todo nuestro apoyo.
Con toda nuestra imagen.

OFICINA CENTRAL: Costanilla de Olivar, 1. 2ªPl. Of. 5. Pozuelo de Alarcon . 28223 Madrid
Tlfs.: 351 05 16 . 352 96 02 . 352 96 25 . Fax.: 352 97 09

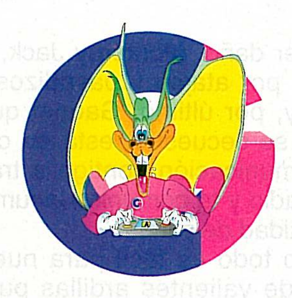
COMPUTER GAMES POZUELO: Plaza Mayor, Local 9. Pozuelo de Alarcon, . 28223. Madrid
Tlf. 352 96 25

COMPUTER GAMES GRANADA: Luis Braille, 3. 18002 Granada
Tlf.: 958 - 26 0012

COMPUTER GAMES MADRID: Alcala, 123. 28001 Madrid.
Tlf.: 577 27 54

PROXIMA APERTURA: GERONA, GIJON, MALAGA SAN SEBASTIAN, SANTANDER

Computer Games
LOS JUEGOS DEL SIGLO XXI



Si quieres recibir el 2º Catálogo Computer Games, rellena este cupón y envíalo a COMPUTER GAMES. Apdo. de Correos 57014.

Nombre ....

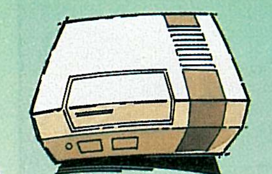
Dirección ....

C.P. .... Telefono ....

Población/Ciudad ....

Consola/Ordenador ....

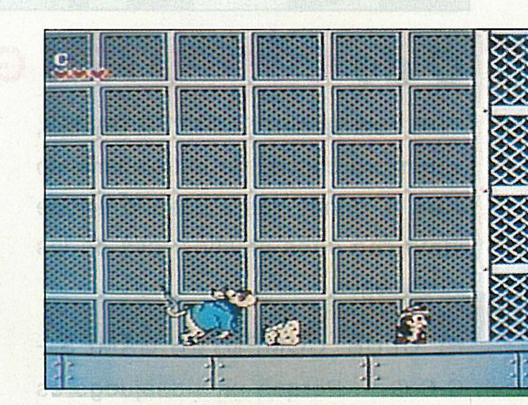




CHIP'N'DALE

Los guardianes rescatadores en acción

Disney ofrece un nuevo arcade de plataformas protagonizado por Chip y Dale, las dos ardillas que habituadas a ejercer de detectives. La ciudad entera está en peligro y a nosotros nos corresponde salvarla.



Nintendo: arcade



Una nueva y difícil misión para los Guardianes Rescatadores. Una de sus vecinas ha perdido su gatito, y no sabe por donde buscar. Los pequeños detectives de Disney salen en su ayuda, pero su más cruel enemigo, Fat Cat, intenta por todos los medios que fracasen. Además, ha secuestrado a Gadget, líder del grupo, para controlar la ciudad.

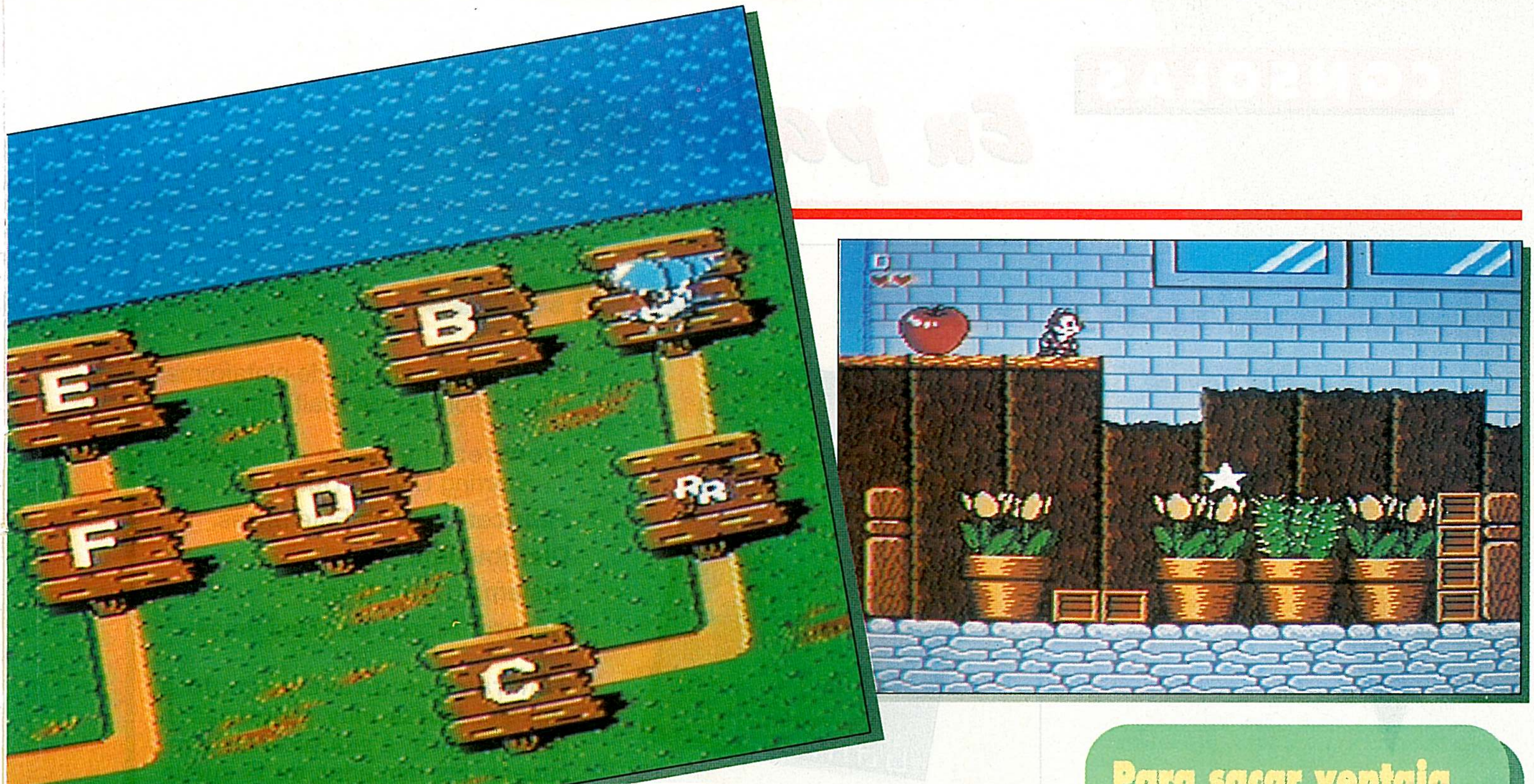
Si quieres salvar a Gadget y a la ciudad únete a nuestros dos pequeños personajes y recorre la ciudad de este nuevo arcade de plataformas de la casa Disney.

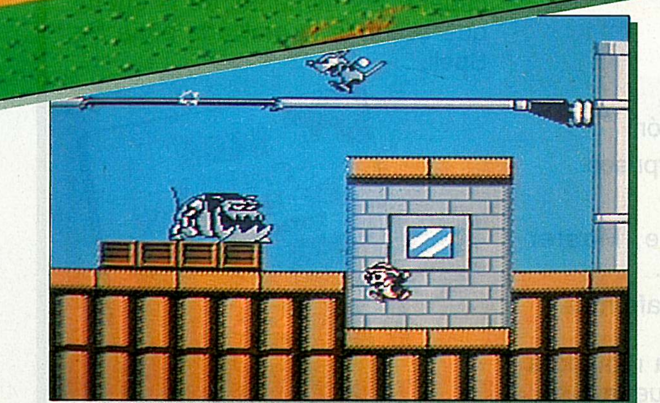
Recoge flores y estrellas

Para ayudarte están tus viejos y conocidos amigos Zipper, que te evita cualquier daño, Monterey Jack, que te lleva por atajos y pasadizos secretos y, por último, Gadget quien, pese a su secuestro, está en continua comunicación contigo a través de su radio y te comunica innumerable cantidad de pistas.

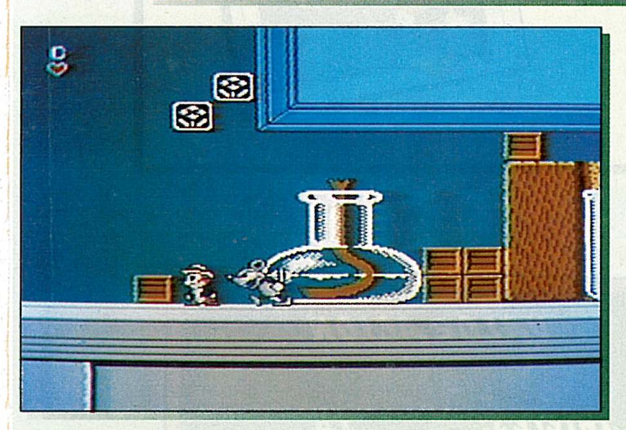
Pero no todo es fácil para nuestra pareja de valientes ardillas puesto que a su paso interfieren los secuaces de Fat Cat y en cada nivel habrán de evitar a cada uno de los enemigos para salir adelante.

Cuando el juego empieza, aparece un gran mapa con distintos lugares señalados por letras. Recórrelo a tu





Diferentes escenarios en los que interferirán los secuaces de Fat Cat para impedir que consigas tu objetivo: rescatar al gato de tu vecina y a tu compañera Gadget.



gusto pero siempre sigue el camino más corto aunque debes tener en cuenta que en cada pantalla los enemigos que te acechan son diferentes. La aventura comienza en el parque donde perros y ratas mecánicas asaltan a nuestros amigos. Utiliza las cajas para destruirlos y no pierdas las flores ni las estrellas que te servirán de gran ayuda. Cuando destruyas a los robots te esperarán los cables eléctricos. Salta con cuidado para no electrocutar a las ardillas y llegar hasta el laboratorio. Vigila las ratas, que intentarán complicar tu tarea. Si consigues evitar todos los obstáculos te enfrentarás a la primera de las creaciones de Fat Cat. Armate de valor y lucha con tus mejores armas, astucia y habilidad.
Una vez destruido el primer gran enemigo continúa hacia el bosque, sube por los árboles y destruye a los gusanos, que no serán demasiado obstáculo para nuestra pareja. Pero eso no es todo. Chip y Dale tienen que seguir por las cocinas de un restaurante de la ciudad y, posteriormente, manejarse entre libros en una biblioteca pública, donde les esperan los Racquet Roo y sus pelotas de tenis.

Al inicio de cada pantalla no olvides prestar atención al mensaje radiado para evitar serios problemas

Para sacar ventaja

El principal consejo para este juego es que recojas todas las flores y estrellas. Por cada 50 flores o 10 estrellas, serás premiado con una vida extra, fundamental para terminar la aventura con comodidad. Busca por todas las pantallas estrellas escondidas que aparecerán cuando saltes sobre ellas. Apila las cajas para poder saltar más alto y conseguir muchas de las flores y estrellas que están fuera de tu alcance. También es importante que durante el juego pulses SELECT y observes el número de flores y estrellas que te faltan para conseguir la vida extra.

Elección de personaje

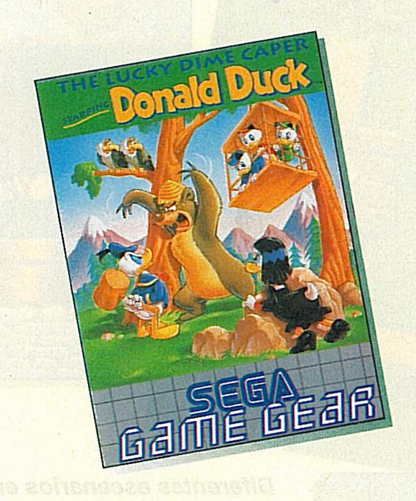
Cuando tú y esta divertida pareja terminéis el primer mapa, Gadget os enviará un cohete que os trasladará a otro nuevo en el que os aguardan un sinfín de excitantes pruebas más. Recuerda que eres un miembro más

En pantalla



de los Guardianes Rescatadores y que ni nada ni nadie podrá obstaculizar tu labor.
Antes de iniciar la partida se puede elegir el personaje con el que jugar. Chip es el más inteligente de nuestros famosos Rescatadores mientras que Dale resulta un poco más torpe pero lo suple con su carácter divertido. Este arcade también os permite jugar con los dos protagonistas simultáneamente. Así, Chip y Dale se pueden prestar ayuda en los momentos más difíciles de la aventura.
En cuanto a los gráficos, el programa desarrolla un impresionante colorido y sorprende por el diseño de alguna de sus pantallas cosa poco frecuente en otros juegos de esta popular consola. Pese a todo al ser un arcade de plataformas la configuración resulta un tanto lineal, lo que en ocasiones puede provocar tu aburrimiento pero que será solventado con una imparable acción.

Recordamos



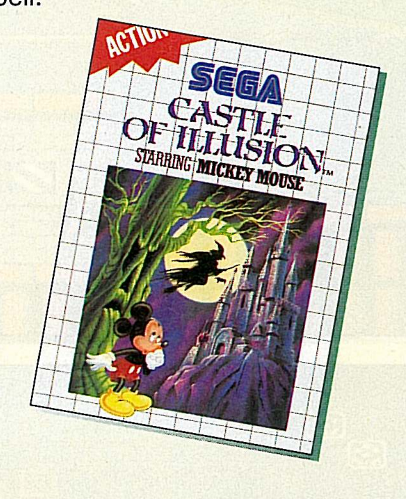
Otros juegos arcade de plataformas con personajes de Walt Disney:

Nombre: The Lucky dime caper. Starring Donald Duck.
Fabricante: Sega Enterprises.
Distribución: Sega.
Sistema: Game Gear.
Género: Arcade de plataformas.

Tendrás que atravesar junto a Donald, tierras muy peligrosas si quieres salvar a sus sobrinos y recuperar las monedas de la suerte que esconde la malvada bruja De Spell.

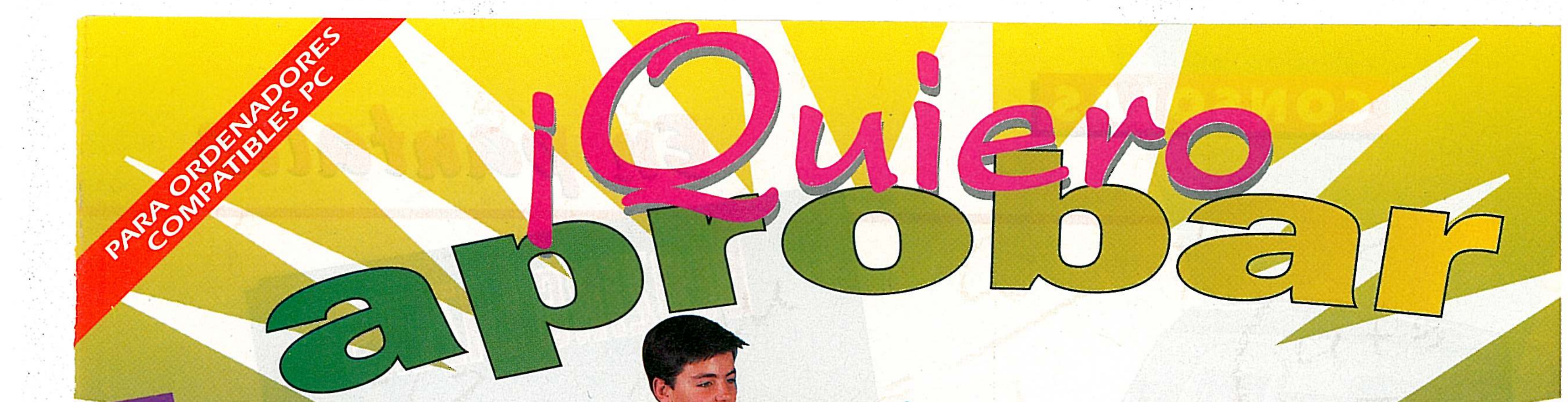
Nombre: Castle of illusión.
Fabricante: Sega Enterprises.
Distribución: Sega.
Sistema: Mega Drive, Master System, Game Gear.
Género: Arcade de plataformas.

La bruja Mizrabel Zij ha raptado a Minnie, y Mickey le sigue la pista. Para salvarla tendrá que encontrar las siete joyas que están escondidas en las cámaras mágicas del Castillo del Engaño de la hechicera.

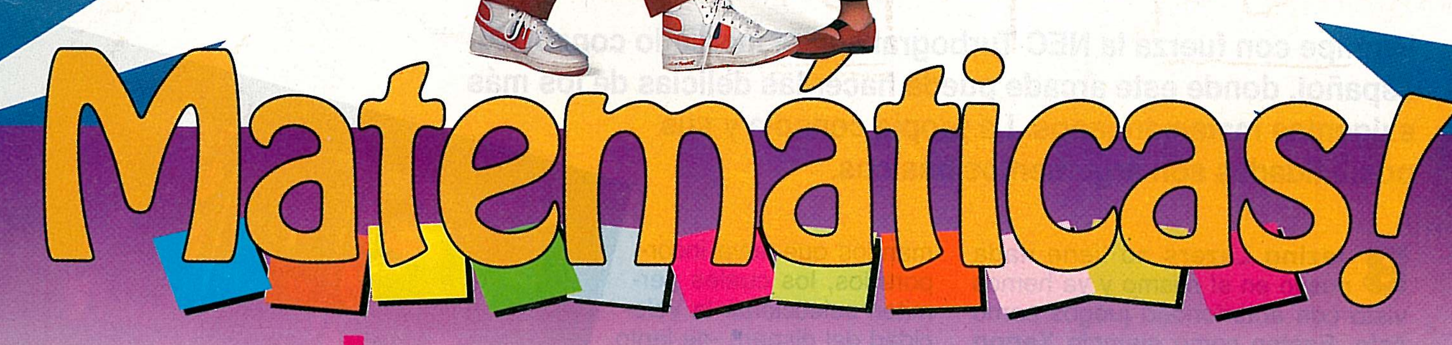




Interés:	78
Dificultad:	72
Gráficos:	75
Originalidad:	63
Sonido:	60
Total:	69,6



Si las matemáticas son un problema, y ves que el verano se presenta negro, lo tienes fácil: ¡Pide en el quiosco tu Curso **Aprobar Matemáticas**!



Aprobar Matemáticas

es una familia de Cursos para que aprendas matemáticas con un ordenador personal, casi sin darte cuenta. Hay 5 Cursos, uno para cada grado de **EGB**, pero todos ellos igual de sencillos, didácticos y entretenidos.

Cada Curso consta de 2 partes o entregas.

Y cada entrega contiene:

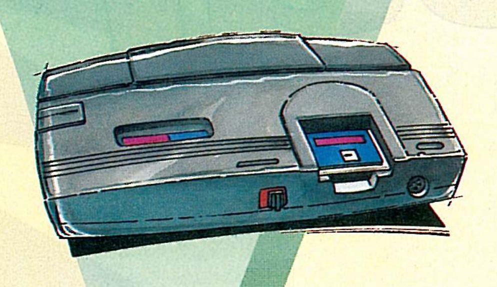
- **Libro**
- **Disquete**
- **Fichas de definiciones**





Conde de Peñalver, 52. 28006 MADRID
Tno: (91) 401 73 65 y 401 23 80. Fax: (91) 401 27 87

C.G.A.







BLAZING LAZERS

La gran aventura espacial

Irrumpe con fuerza la NEC Turbografx en el mercado consolero español, donde este arcade puede hacer las delicias de los más exigentes matamarcianos. La propia consola y sus posibilidades son argumentos básicos.

Blazing Lazers no tiene nada nuevo en sí mismo y ya hemos visto con anterioridad juegos como éste. Basten como ejemplo **Xenon 2, Nemesis** o, últimamente, **Halley wars**, para *Game Gear*. Pero la novedad está en la propia consola y, sobre todo, en la capacidad que tiene para desarrollar unos gráficos y un sonido atrayente. Además, dispone de completo movimiento gracias a los mandos que lleva incorporados, los cuales permiten seleccionar la velocidad del disparo -de lento a rápido- gracias a sus Turbo Switches. Con ello se consigue una gran agilidad, necesaria para esta clase de arcades en que se debe aniquilar todo lo que aparece en pantalla.

El objetivo del juego es destruir al Escuadrón Negro, inmensa flota estelar que amenaza la integridad de la tierra. Al mando de nuestra nave y con ayuda de la escuadrilla -los Blazings Lazers- deberemos combatir lanzando bombas y afinando la puntería de nuestro láser. Es importante recoger las armas y las protecciones que aparecen una vez destruídos nuestros rivales. Las armas están numeradas del 1 al 4 y cada cual proporciona una clase diferente de disparo. También sirven de ayuda las 'Gels', bolas de color

El Blazing Lazers es un clásico matamarcianos que posee las virtudes de este tipo de juegos.

rosa que, a medida que se recojen, aumentan la capacidad de disparo.

Velocidad de disparo

Aparte de estos objetos, durante el camino se esparcen gran número de ayudas que facilitan considerablemente nuestra misión: el escudo protege de un disparo; los misiles parten en todas direcciones destruyendo a la mayoría de las naves enemigas, y otros muchos items que llevan a cabo una importante labor en nuestra lucha contra el Escuadrón Negro y permiten avanzar en los niveles del juego. Durante la partida, el movimiento es aceptable, y la velocidad de disparo bastante buena puesto que, al ser regulable con el interruptor que el propio mando de juego incorpora, tenemos la posibilidad de elegir el disparo que más convenga. Además, la propia dinámica del juego hace que nos acoplemos a él de forma paulatina. No tardaremos en saber qué disparo elegir, la velocidad de fuego más idónea y, sobre todo, la manera más eficaz de masacrar a nuestros enemigos.

Esta aventura espacial es uno de los programas estrella de la nueva consola que ha aparecido en nuestro país de la mano de NEC. Los gráficos responden a las exigencias de los 16 bits, y su calidad es digna de mención.

Ponte al mando de tu nave y destruye al Escuadrón Negro con la ayuda de un potente láser



El Escuadrón Negro es tu principal enemigo y deberás destruirlo con tus potentes disparos.

VALORACION

Interés:	63
Dificultad:	61
Gráficos:	74
Originalidad:	43
Sonido:	59
Total:	60

Los gráficos de **Blazing Lazers** no resultan excesivamente espectaculares pero corresponden a lo que se puede esperar de una consola con 16 bits, lo que ya es suficiente. El diseño de las pantallas es bastante monótono pero se solventa con una trepidante acción y con un juego con el que llegaremos a disfrutar.
En resumen, **Blazing Lazers** es un juego recomendable para los aficionados a los matamarcianos que, después de jugar con este arcade, se convertirán en expertos guerreros espaciales.

CARLOS YUSTE

Master System: aventura

ASTERIX

En busca de la poción perdida

Astérix y Obélix deben afrontar siete duras rondas llenas de enemigos y salvar sinuosas trampas colocadas por los romanos. Pero es inútil, nada puede parar a nuestros héroes en su intento de liberar a Panorámix, prisionero de los hombres del César.



Estamos en el año 50 antes de Cristo. Las Galias se encuentran enteramente ocupadas por los romanos. Bueno...no del todo. Una pequeña aldea resiste heroicamente. Allí, gracias a la poción mágica de Panoramix las legiones romanas se estrellan una y otra vez contra los galos. Por ello, César ha raptado al druida y los aldeanos corren un grave peligro. Astérix, con la inestimable ayuda de su inseparable Obélix, parte inmediatamente a la búsqueda de su compañero.
Si elegimos un jugador manejamos a Astérix y, al pasar la primera zona, seguiremos con Obélix. Desde el comienzo de la segunda ronda hasta el final del juego podremos elegir cualquiera de los dos personajes. Si optamos por dos jugadores controlaremos a ambos pero se alternarán en cada etapa.

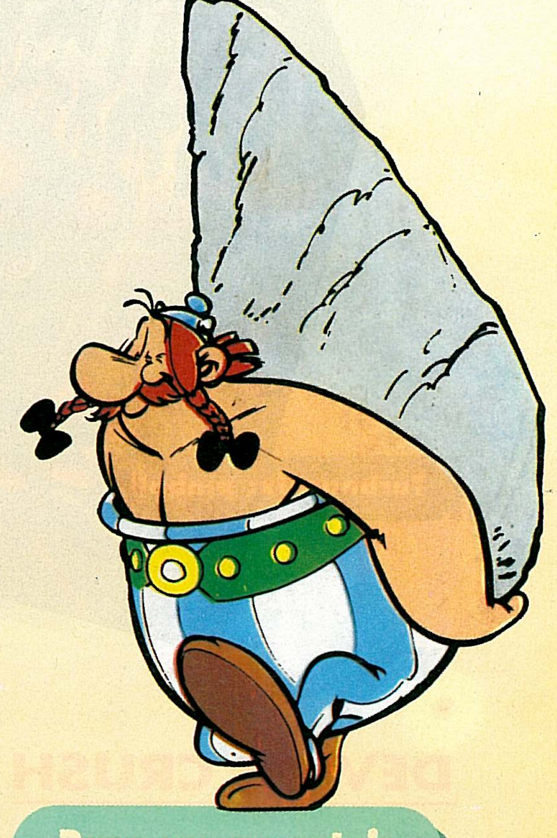


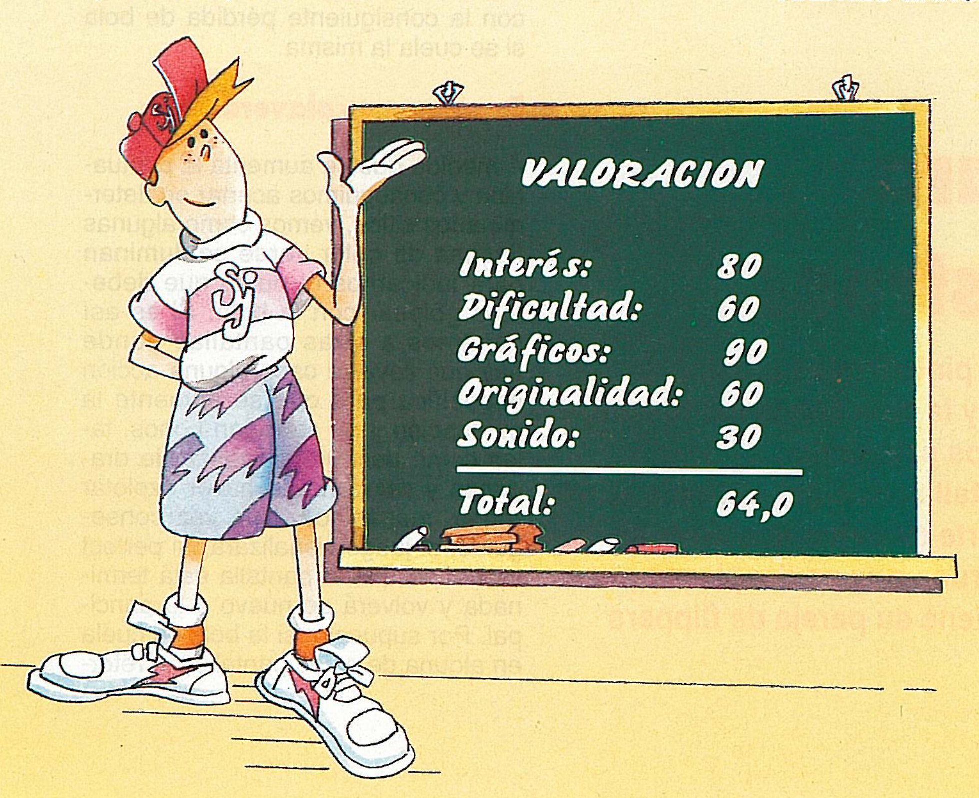
Mientras Obelix se come el jabalí para pasar a la siguiente pantalla, Asterix consigue la pócima que le hace invencible.

Astérix y Obélix son muy distintos entre sí. El primero es pequeño y rápido y el otro muy fuerte pero lento. De esa forma, con Astérix podremos meternos por huecos muy pequeños mientras que con Obélix romperemos todos los bloques de piedra que aparezcan a nuestro paso, algo que sólo puede llevar a cabo Astérix si arroja la poción explosiva. Durante nuestra singladura aparecerán todo tipo de enemigos y nos defenderemos de ellos arrojándoles la poción. Sin embargo, también hay rivales invencibles, se trata de los soldados sumergidos en los ríos. Es mejor pasar de ellos, pues tenemos cuatrocientos segundos para cumplir cada etapa. Resulta indispensable hacer acopio de todos los huesos, monedas u objetos similares que encontremos, así como de las pócimas de reserva. Además, si saltamos por encima de algún enemigo, ganaremos segundos preciosos que luego serán útiles: si disponemos de tiempo tras superar una ronda, se añadirán 10 puntos por segundo sobrante. !No te entretengo más! Panoramix está en peligro y sólo sus amigos pueden rescatarle de las garras del emperador romano.

Manejarás a Obélix y Astérix. El primero pega duro y el segundo se desplaza a mayor velocidad

ANDRÉS GARCIA





VALORACION	
Interés:	80
Dificultad:	60
Gráficos:	90
Originalidad:	60
Sonido:	30
Total:	64,0

Para sacar ventaja

La forma de bajar al nivel inferior es abrir el pozo con la pócima - caso de Astérix- o a puñetazos. Nuestros personajes pueden salir del río apretando el botón de salto y la dirección varias veces seguidas.
Si te encuentras en un apuro prueba cosas diferentes. No te desesperes. Existe una salida única para cada situación. Ciertos enemigos son indestructibles. !No te entretengas demasiado con ellos! Intenta acabar cada fase sin más.

CONSOLAS

En pantalla



Turbografx: pinball

No hay que cegarse en matar los enemigos próximos a la pantalla. Una vez eliminados, aparecen de nuevo

DEVIL'S CRUSH

Un pinball para destruir monstruos

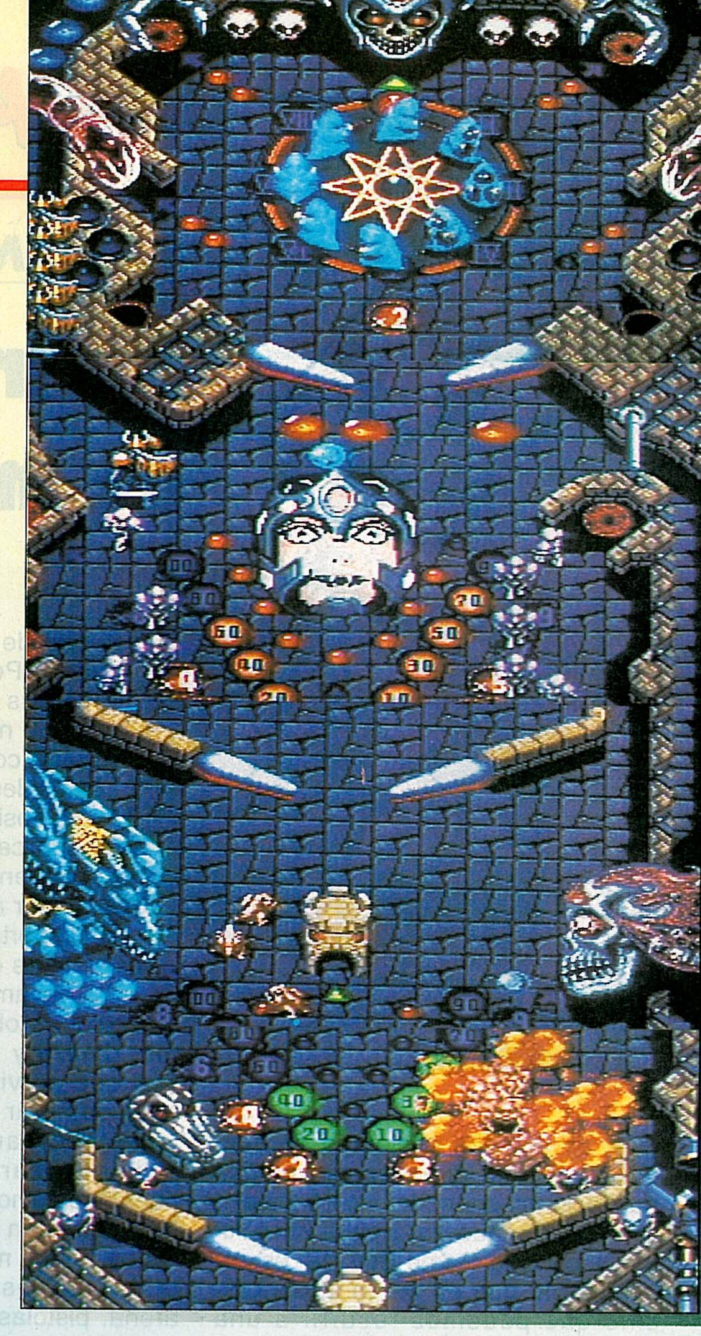
Devil's crush es un nuevo tipo de pinball que combina el clásico juego de los dos mandos y la bola con la lucha contra guerreros y todo tipo de monstruos satánicos.
El juego se desarrolla en una pantalla principal, dividida en tres subpantallas, en las que, aparte de evitar que se cuele la bola, debemos matar a los monstruos que se desplazan por ella. Cada uno de los recorridos tiene su pareja de flippers correspondientes.

El desplazamiento de la bola y un poco de habilidad nos permite subir a lo más alto, donde unos monjes dan vueltas a una estrella dibujada en el suelo. En la parte central hay una gran cabeza de mujer que, al introducir la bola en los lugares correspondientes, se despertará y sufrirá una mutación a vampiro y de éste a serpiente. Aquí también aparecen unos extraños seres que molestan para introducir la bola en los lugares elegidos.
En la pantalla inferior es donde se encuentran nuestros últimos mandos con la consiguiente pérdida de bola si se cuela la misma.

Dragones y calaveras

A medida que se aumenta la puntuación y conseguimos acertar en determinados sitios, vemos como algunas flechas de color verde se iluminan para indicarnos el punto que debemos golpear con la bola. Si es así pasamos a otras pantallas donde hay que llevar a cabo alguna acción específica para que se aumente la puntuación y se consigan bonos, tales como destruir la cabeza de dragones y calaveras, o hacer explotar robots mecánicos. Una vez conseguido, el juego visualizará un perfect indicando que la pantalla está terminada y volverá de nuevo a la principal. Por supuesto, si la bola se cuela en alguna de estas pantallas el retor-





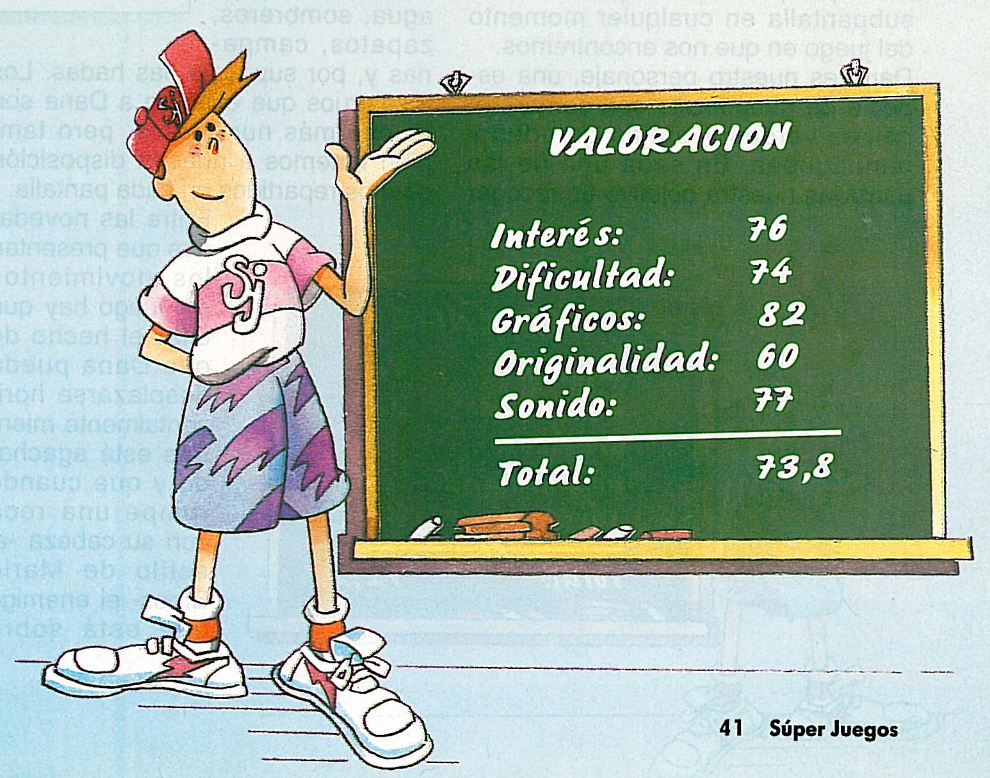
no a la pantalla principal será inmediato.
El **Devil's Crush** es un juego entretenido y divertido, ya que la mezcla de pinball con la destrucción de monstruos malditos representa una evidente originalidad. Los gráficos son muy buenos y tanto los efectos sonoros como la música también son de gran calidad.
Este arcade permite la obtención de elevadas puntuaciones, pero se complica bastante a medida que se superan niveles. También es destacable el movimiento de la bola, que parece casi real.

ANTONIO J. MARTINEZ

En la pantalla de bonos tenemos que destruir a los monstruos que aparecen en pantalla. El juego está dispuesto en tres niveles. En cada uno de ellos tenemos que realizar distintas acciones para obtener más puntos. Si la bola llega al último nivel y no conseguimos retenerla, habremos perdido una de las tres oportunidades que ofrece Devil´s Crush.

Para sacar ventaja

En la parte inferior de la pantalla principal hay una pequeña torre. Si aciertas en la puerta se situará otra torre similar detrás de los mandos impidiendo que la bola se cuele.
Si la bola pasa por los pasillos laterales interiores, se cerrará el exterior impidiendo que se cuele también por aquí.
El pasillo izquierdo volverá a su estado inicial al pasar la bola por él, así como el de la derecha y junto con este desaparecerá también la torre.
Cuando la calavera de la derecha, en la pantalla inferior, tenga la boca abierta introduce la bola y todos los bonos acumulados se contabilizarán en tu marcador, quedando nuevamente acumulados para el final.



VALORACION

Interés:	76
Dificultad:	74
Gráficos:	82
Originalidad:	60
Sonido:	77
Total:	73,8

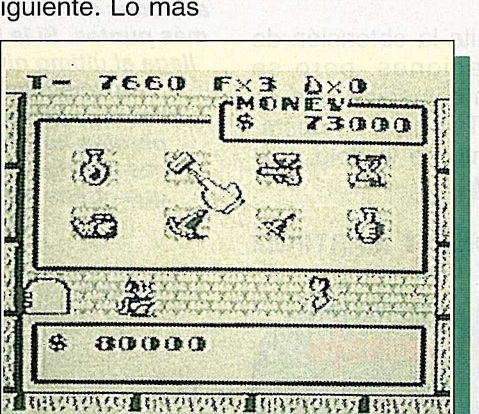
SALOMON'S CLUB

Un trovador que sabe de magia



Game Boy: arcade

Hay muchos alicientes en este programa que dispone de diez habitaciones por cada uno de los cinco niveles y que aprovecha al máximo la consola Game Boy. No es solamente lo que se ve en la pantalla sino que podemos recurrir a una subpantalla en cualquier momento del juego en que nos encontremos.
Dana es nuestro personaje, una especie de duendecillo con sombrero, calzas verdes y orejas grandes y puntiagudas. En cada una de las pantallas nuestro objetivo es recoger el laúd de Dana y encontrar la puerta. Pero hay mucho más: diversos enemigos nos acechan y nuestro protagonista puede conseguir que aparezcan y desaparezcan rocas.
Las posibilidades son muchas y en cada pantalla tenemos que encontrar el truco para pasar a la siguiente. Lo más importante es que vayamos acumulando objetos, dinero y hadas que servirán para comprar los útiles necesarios para avanzar en nuestro camino.
Nos ayudarán bolas de fuego, martillos, relojes de arena, pistolas de agua, sombreros, zapatos, campanas y, por supuesto, las hadas. Los monstruos que esperan a Dana son mucho más numerosos, pero también tenemos a nuestra disposición objetos repartidos en cada pantalla.
Entre las novedades que presentan los movimientos del juego hay que citar el hecho de que Dana pueda desplazarse horizontalmente mientras está agachado y que cuando rompe una roca con su cabeza -al estilo de Mario Bross- el enemigo que está sobre ella desaparece porque no tiene donde apoyarse.
Desde el principio se puede elegir el nivel y la habitación que deseemos, pero se ofrecen pasaportes para conservar, caso que abandonemos el juego, los objetos que tengamos salvo las hadas y el dinero.



Acumular objetos, dinero y hadas es lo más importante, ya que son necesarios para avanzar por las pantallas.



Hay que acumular objetos en las pantallas fáciles, y utilizarlos cuando sea conveniente



JUNIOR
Empuñadura ergonómica
Dos botones de disparo
Cuatro ventosas de fijación
Mecanismo de centrado en nylon



SUPERCHARGER
Fuego automático
Control en ocho direcciones
Seis microinterruptores
Dos botones de disparo
Cuatro ventosas de fijación



II TURBO
Disparo automático
Empuñadura ergonómica
Seis microinterruptores
Barra central en nylon



NI PRO
Seis indicadores iluminados
Autofuego con control de velocidad
Seis botones de fuego sobredimensionados
Diez microinterruptores calidad competición
Consola NINTENDO



MEGABOARD
Cronómetro digital de seis cifras
Cronómetro digital de cuenta atrás con cuatro cifras
Función de ralentización
Microinterruptores blindados
Fuego automático



PC TOPSTAR
Empuñadura ergonómica
Seis microinterruptores blindados
Disparo automático
Eje de empuñadura metálico
IBM PC y 100% compatibles





TOPSTAR
Función de ralentización
Empuñadura ergonómica
Eje de empuñadura metálico
Seis microinterruptores blindados
Fuego automático



JETFIGHTER (1)
M-5 (2)
Control de todas las funciones en la empuñadura
Seis microinterruptores
Fuego automático con control de velocidad
Cuatro ventosas de fijación

FOOT PEDAL
Transfiere tres controles de tu joystick al FOOT PEDAL
Adecuado para carreras de coches, simuladores de vuelo, juegos de kung fu y similares



NI 5
Control de todas las funciones en la empuñadura
Dos indicadores de disparo iluminados
Seis microinterruptores
Fuego automático con control de velocidad
Consola NINTENDO









PC CONNECTION GAME CARD
Respuesta super rápida
Dos botones de disparo por microinterruptores
Disparo en ráfagas
Autocentrado
IBM PC y 100% compatibles





SG FIGHTER
Función de ralentización sólo en 16 bits Megadrive
Empuñadura ergonómica
Seis microinterruptores blindados
Fuego automático
Dos indicadores de disparo automático
Consola SEGA

SUPERBOARD
SG SUPERBOARD
(Consola SEGA)
Cronómetro digital con cuenta atrás
Fuego automático con control de frecuencia
Seis botones de disparo sobredimensionados
Diez microinterruptores



SUPERSTAR (1)
HYPERSTAR (2)
MEGASTAR (3)
Cinco ventosas estabilizadoras
Diseño robusto de tipo arcade
Microinterruptores de alta calidad



Todos los modelos son compatibles con COMMODORE, AMSTRAD, MSX, ATARI y SPECTRUM vía interfaz, excepto PC CONNECTION, M-5, NI 5, NI PRO, SG FIGHTER y SG SUPERBOARD.

DROSOFT. Moratín 52, 4º drcha. 28014 Madrid. Tel. 91/450 89 54



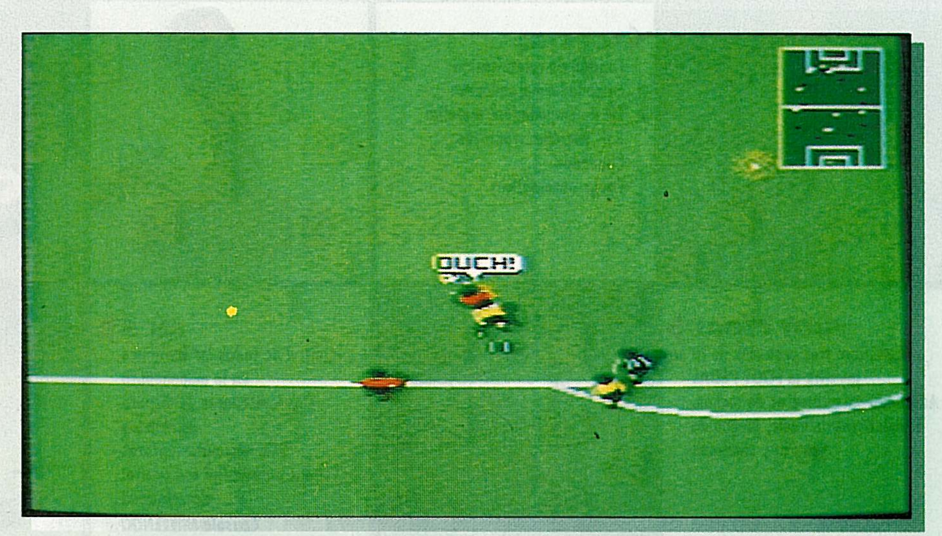
Master System: deportivo

CHAMPIONS OF EUROPE

España no pudo, pero tú sí

Tras el éxito de World Cup Italia '90, Sega vuelve a la carga con otro juego de fútbol. Con él tenemos la posibilidad de ocupar en la consola el lugar que nuestra selección no supo ganar sobre el césped. El reto es la Copa de Europa de Selecciones Nacionales cuya fase final se disputa el próximo mes de junio en Suecia.





La popular Eurocopa llega hasta nuestra consola Sega y para acceder a la final podemos elegir cualquiera de las selecciones continentales, desde las Islas Feroe hasta Luxemburgo, y, por supuesto, la española. Se comercializa bajo licencia de la UEFA, lo que le dota de una mayor fiabilidad.

Como referencia inmediata de todo juego de fútbol, ya sea para ordenador como para consola, está el Kick Off. En este caso, el Champions of Europe no desmerece en nada a anteriores programas de este deporte, siendo destacable su capacidad de atraparte desde el primer toque de la pelota.

En cuanto a su desarrollo, está dotado de un completo menú de opciones que permite escoger desde el árbitro de la contienda hasta la climatología más o menos favorable. También es posible elegir la opción radar. Así aparecerá en pantalla un pequeño recuadro donde se puede apreciar la posición de todos los jugadores y con ello se consigue una considerable ventaja respecto al equipo contrario.



Afronta la fase final con uno de estos ocho combinados nacionales sin olvidarte de practicar el "juego limpio".



Al principio del juego podrás elegir desde tu selección favorita , incluida la velocidad del viento, hasta el efecto que le puedes aplicar al balón..

Champions of Europe combina el realismo del fútbol con los nervios de la alta competición

El Champions of Europe no faculta el cambio de jugadores ni facilita sus nombres, lo que puede provocar cierta desilusión ya que, muchas veces, el atractivo de esta clase de juegos deportivos es divertirse con nuestras estrellas preferidas.

El torneo

El objetivo del programa es evidente, ya que permite el triunfo en la Copa de la UEFA de Selecciones Nacionales en Suecia, campeonato previsto para este mismo verano para el que, por desgracia, nuestra selección no se ha clasificado. Para conseguir la meta hay que superar todos los partidos de clasificación. Una vez en la fase final deberemos ganar a todos los clasificados para llegar a la final y conseguir el preciado trofeo.

Un factor importante de este tipo de programas es el movimiento, puesto que de él depende la rapidez de las jugadas y sobre todo la dificultad del programa.

Por lo que res-

En pantalla



En una de las esquinas de la pantalla puedes apreciar en todo momento la distribución de los jugadores sobre el campo y practicar la táctica que consideres más adecuada.

Ninguna selección toma ventaja sobre las demás, pero se puede elegir terreno de juego y árbitro

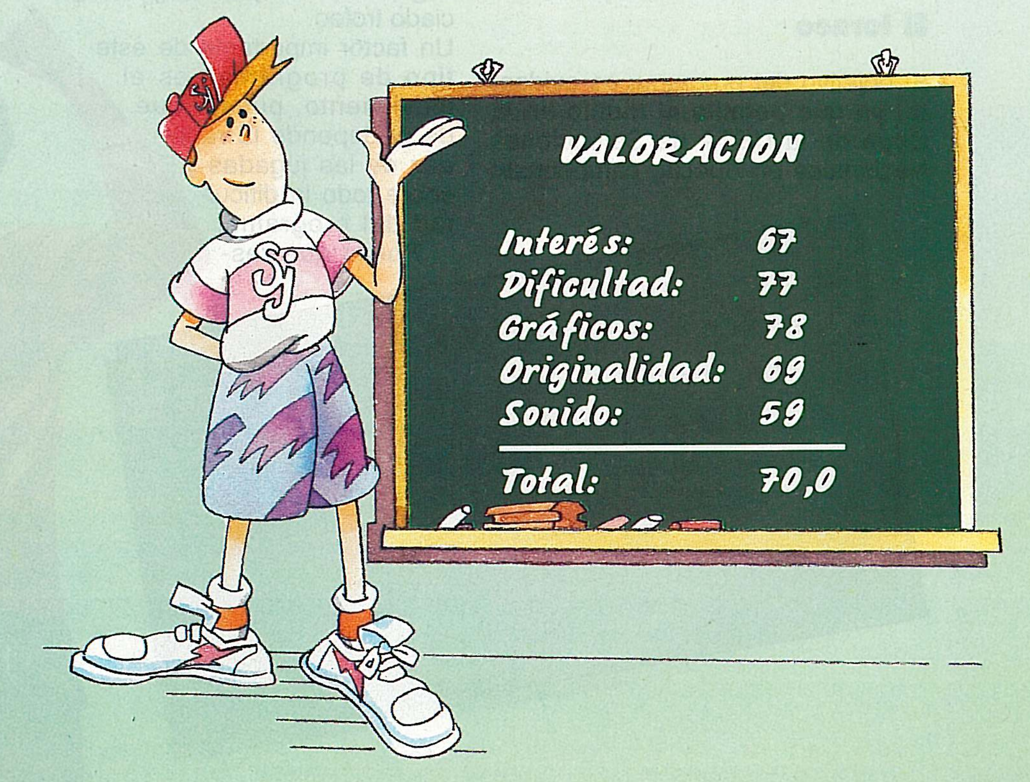
pecta al Champions of Europe, unas veces lo encontramos demasiado rápido y otras especialmente lento. Por ello aconsejamos que se practique mucho con los mandos para llegar a dominar el control sobre los jugadores. La experiencia te convertirá en un auténtico Maradona a las pocas horas de juego.

El diseño de las pantallas es aceptable, aunque la proporción entre los jugadores y el campo no es real. Esto hace que se aparte ligeramente de un verdadero simulador deportivo pero, en todo caso, la acción es trepidante y contrarresta cualquier defecto de tamaño y de escalas.

El juego respeta los colores originales de las camisetas de cada selección, factor importante a la hora de distinguir que equipo estamos controlando. Además, la tonalidad de las pantallas es bastante buena, así como la del terreno de juego, que simula un césped casi real.

Entre las opciones figura la posibilidad de que intervengan uno o dos jugadores. Aparte de las condiciones climatológicas y el árbitro, se puede jugar un campeonato o un solo partido en modo práctica.

En resumen, Champions of Europe es un juego recomendable para los amantes del deporte rey, sobre todo si tenemos en cuenta las pocas producciones de juegos de fútbol con respecto a otras disciplinas que hay en el mercado consolero, y, si además, el juego es divertido mucho mejor. Por esto, y por mucho más, os aconsejamos que vayáis corriendo a la tienda más cercana y compréis el cartucho.



1992

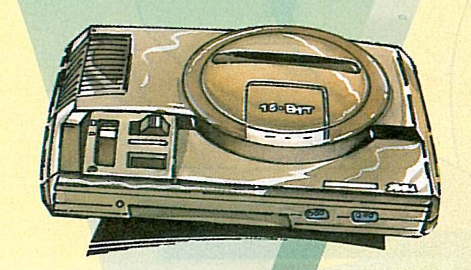
El año de...

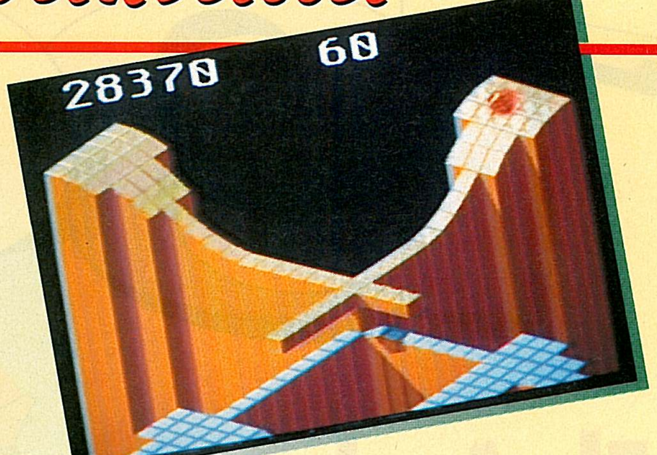












Turbografx: arcade

MARBLE MADNESS

Una locura contra reloj

Electronica Arts presenta un arcade de las "prehistóricas" máquinas de bolas en las clásicas salas recreativas. El atractivo reside en los gráficos y en la lucha contra el inexorable cronómetro.

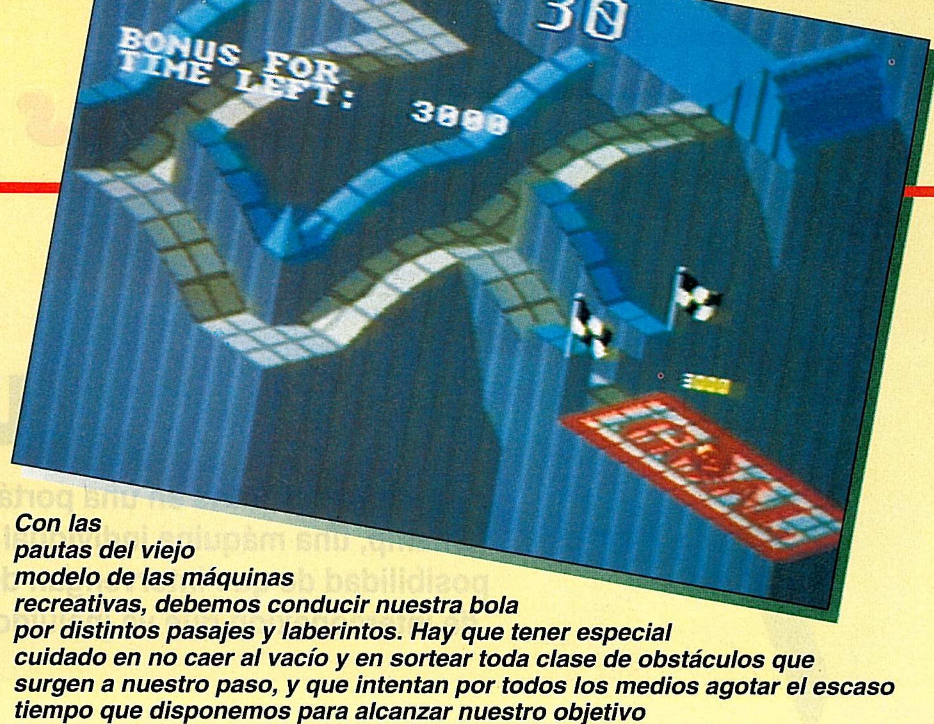
El objetivo consiste en dirigir la bola por las sinuosas pistas hasta alcanzar la meta sin agotar el tiempo que disponemos para cada tramo. Durante el recorrido saldrán al paso toda clase de enemigos a los que deberemos evitar o derrotar. Al principio tendremos que andar buscando la meta, pero una vez que la encontremos todo irá sobre ruedas.

Existen dos niveles de dificultad y, además, en la pantalla de opciones podemos elegir entre normal, para mover la bola en relación a la pantalla de TV, o grid control, para mover la bola en relación a las líneas de la rejilla.

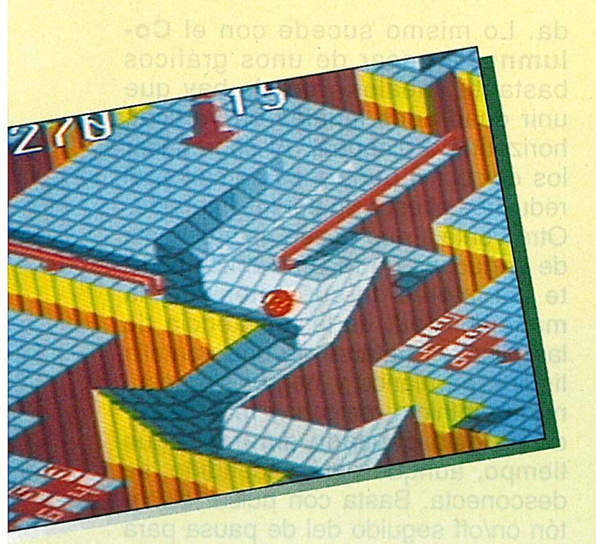
Existe la posibilidad de parar el juego pulsando START, para que podamos pensar la jugada sin que transcurra el tiempo. También disponemos de la velocidad turbo, pulsando

Dirige la bola por el sinuosos laberinto y cuídate de los enemigos locos y mortíferos que se cruzan en tu camino





Con las pautas del viejo modelo de las máquinas recreativas, debemos conducir nuestra bola por distintos pasajes y laberintos. Hay que tener especial cuidado en no caer al vacío y en sortear toda clase de obstáculos que surgen a nuestro paso, y que intentan por todos los medios agotar el escaso tiempo que disponemos para alcanzar nuestro objetivo



A, B o C, para escabullirnos de los enemigos o para saltar fosas.

Adversarios variopintos

Los "comebolas", de color verde, tienen un apetito voraz. No tienen ojos, pero son capaces de olerte si te acercas demasiado a ellos. !Procura evitarlos a toda costa!

Los "aceritos", unas bolas de color negro, tratarán de echarte fuera de la pista de carreras para que caigas en las cuevas que hay alrededor del laberinto. Son muy tenaces por lo que, si no vas muy mal de tiempo, intenta empujarlos al vacío o lo lamentarás.

Las "aspiradoras" aparecen de repente con muy malas intenciones. En cuanto surjan, "dale al turbo" si quieres tener alguna oportunidad.

Los "martillos" están escondidos, pero aparecen en el último momento, cuando la meta está próxima. Por último, los "pistones" surjen de debajo del suelo y pueden dejarte fuera de combate si no estás prevenido.

El reloj no se para nunca -excepto cuando se pulsa Start- y si nos falta tiempo para llegar a la meta, aparece una varita mágica que proporciona tiempo extra. De todas formas no tientes a la suerte y empléate con toda la rapidez posible.



VALORACION

Interés:	80
Dificultad:	60
Gráficos:	50
Originalidad:	65
Sonido:	40
Total:	59,0

Para sacar ventaja

Busca los posibles atajos en las cañerías, en las olas o en las fosas. Te harán ganar un tiempo imprescindible para este tipo de juegos.

Intenta pasar de un lado al otro de cualquier precipicio utilizando el turbo. A veces da resultado.

Cuando vayas muy mal de tiempo para terminar un tramo, derrota a tus enemigos y conseguirás segundos adicionales.

Como norma general no te entretengas demasiado con tus rivales. Piensa que el tiempo es oro.

Antes que nadie

CHAMP

Una golosina

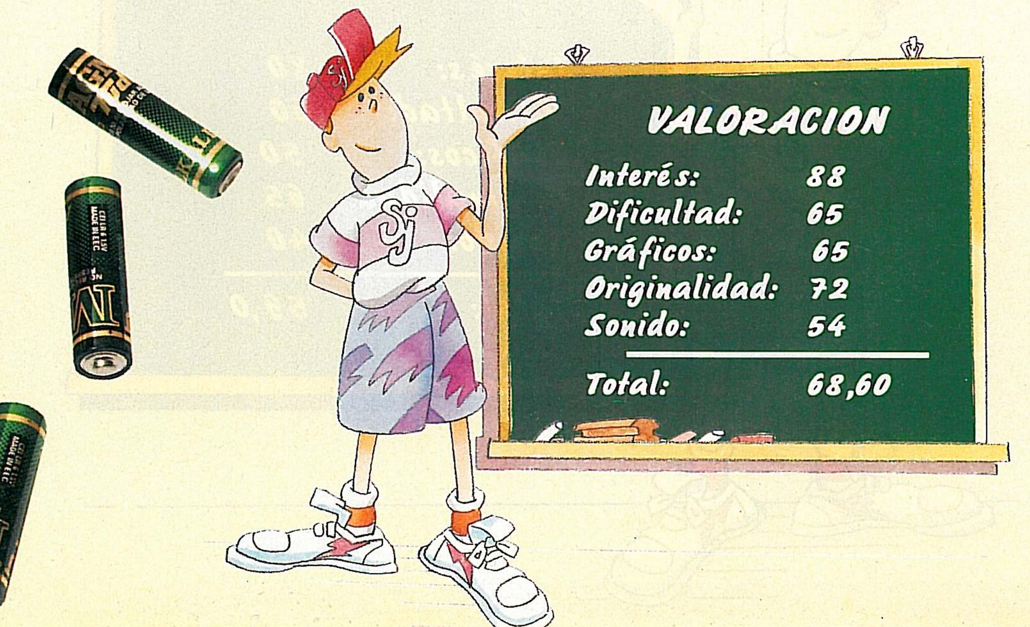
Jugar al Tetris en una portátil está a nuestro alcance con el Champ, una máquina individual que ofrece cuatro variantes y la posibilidad de que intervengan dos jugadores mediante un cable de interconexión que va incluido de serie en todos los aparatos.

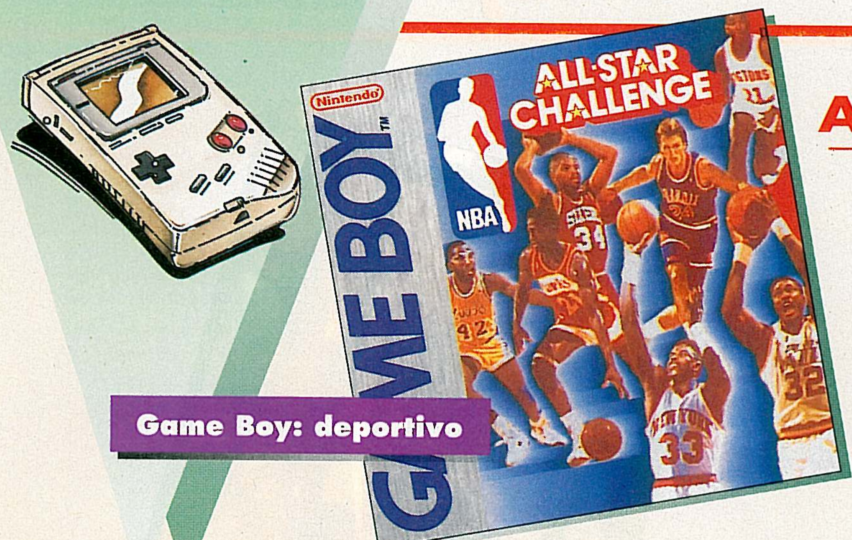
Con un rectángulo de diez unidades de base hay que completar el mayor número de líneas posibles mientras la velocidad se incrementa a medida que avanzamos. Es el Tetris, algo más complicado, pero con sus siete figuras habituales. Existen otras tres opciones en el **Champ:** el **Columns,** variante que conocemos gracias a *Sega;* el **Tetris** para dos jugadores; y una variante atractiva de éste en la que disponemos de catorce figuras que obligan a una estrategia totalmente distinta aunque contemos con la ayuda de comodines, o piezas de 1x1 que descienden centelleantes. El juego admite opciones insospechadas en un aparato individual de este tipo: admite la opción pausa y se puede prescindir del sonido. Conserva las puntuaciones más altas -hasta 99.999 puntos- y cada una de las variantes tiene diez niveles distintos de dificultad y otras tantas posibilidades de que el juego se complique mediante la elección del número de líneas.



Dos jugadores

Uno de los atractivos del **Champ** es que pueden participar dos jugadores mediante el cable de interconexión. Cuando uno forma líneas, figuras sobrantes pasan a la otra pantalla con lo que la emoción está asegurada. Lo mismo sucede con el **Columns** -a pesar de unos gráficos bastante lineales-, donde hay que unir cuadrados iguales en vertical, horizontal o diagonal. Al sobrepasar los cinco mil puntos se complica al reducirse el espacio por los laterales. Otra ventaja que posee esta consola de cartuchos no recambiables, aparte del interés de su contenido y la manejabilidad, es la resistencia de las pilas. Al tratarse de una pantalla líquida en blanco y negro, el consumo es mínimo, pero hay más: cuando se deja pausado durante algún tiempo, aunque esté encendido, se desconecta. Basta con pulsar el botón on/off seguido del de pausa para recuperar la posición. En resumen, la falta de originalidad e imposibilidad de recambiar cartuchos se compensan con un interés fuera de toda duda y una manejabilidad que le hace mucho más atractivo.



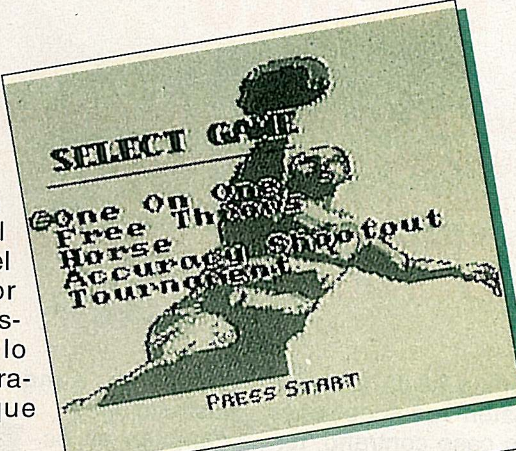


Game Boy: deportivo

ALL-STAR CHALLENGE

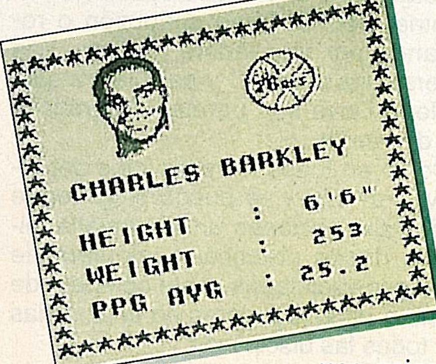
Teoría y práctica del uno contra uno

En la pantalla tenemos a nuestra disposición una pequeña parte de la cancha de baloncesto. Tan sólo una canasta y apenas una mínima parte más del parqué que queda fuera de la zona de tiros triples. Aunque con más variaciones, se trata de un programa basado en el One-on-one que apareció en el mercado allá por el año 1983.
Si en aquel juego presentado hace nueve años la elección se restringía a dos jugadores, un pivot y un alero, ahora tenemos 27 opciones correspondientes a otros tantos jugadores de la NBA, que van desde bajitos de menos de 1,90 hasta gigantes que sobrepasan los 2,20. Cada uno de ellos tiene sus propias características que les hacen tener mejor puntería según se encuentren más próximos o más distantes de la canasta.
Primer problema: la pequeña pantalla en blanco y negro apenas permite distinguir cual es el baloncestista que controlamos nosotros y quien es el contrario.
Segundo problema: ¿Por qué las instrucciones no están traducidas?
Para jugar podemos escoger el partido clásico de uno contra uno, tiros libres y el horse. Aunque existen dos opciones más, se trata de variantes de las anteriores.
Unicamente habrá que explicar el horse, duelo en el que cada jugador debe encestar desde el punto que lo ha hecho el contrario. Cada vez que uno acierta y otro falla sube una letra al marcador hasta completar horse que, aunque signifique caballo, es el equivalente español al ahorcado. También se puede elegir la opción torneo o una variante del horse en la que no se anotan letras pero donde existe límite de tiempo.
El sonido en aceptable y lo más efectivo es la onomatopeya del bote del balón. Por lo demás, no hay nada del otro jueves.



La falta de color dificulta la acción del usuario en esta pequeña cancha de baloncesto.

Domina la cintura y no tendrás problema en llegar solo hasta la canasta



VALORACION	
Interés:	68
Dificultad:	62
Gráficos:	60
Originalidad:	70
Sonido:	58
Total:	62

CALIFORNIA GAMES

Competencia en el Pacífico

Hasta ahora son dos las versiones del California Games que han llegado hasta nuestros ordenadores y consolas. En total, diez deportes no homologados internacionalmente pero cuyo número de practicantes gana adeptos de día en día.



El juego de la pelota bajo el Golden Gate ve incrementado su aliciente con el vuelo de las gaviotas

Desde el surfing hasta el snowbording existen varias opciones para ganar o, en caso contrario, terminar con un buen chapuzón o rodando por una ladera nevada. Las versiones para PC y para la consola Mega Drive son parejas en gráficos y desarrollo.

Como en todos los productos deportivos de *Epyx* se puede elegir entre diversas opciones en la pantalla inicial, desde practicar cualquiera de las especialidades hasta competir de uno a ocho jugadores en una, varias o todas las disciplinas.

En el juego original se dispone de foot bag, skateboard, surf, patinaje y bicicross, aunque las instrucciones cambien en este último la bicicleta por la rueda. La primera prueba nos invita a una pista semicircular de patinaje (half pipe) cuyo control no es fácil. Se pueden hacer figuras e incluso es posible la participación de dos jugadores -con otros tantos mandos- en la misma pista y sin que hayan de esperar turno.



El juego de la pelota -foot bag- es inicialmente pueril aunque se encuentran alicientes en aumento a medida que se insiste en él. Consiste en un muñeco -el jugador- que debe poner en movimiento una pequeña pelota y golpearla con cualquier parte de su cuerpo sin que caiga al suelo. Puntúa por repetir hasta cinco veces un fuerte empellón con la cabeza y cada vez que se alcanza una gaviota que atraviesa el escenario situado bajo el Golden Gate.

El surf es una de las especialidades más atractivas de jugar pero menos brillante en el apartado gráfico. Debemos llevar a cabo un alarde de imaginación para convencernos de que cabalgamos sobre una ola. Si todas las pantallas tienen su truco, en ésta debemos mover inicialmente el joystick de derecha a izquierda varias veces para situarnos sobre el supuesto borde de la ola y, desde ese momento, podemos movernos libremente para salir y volver a entrar



La ola en el juego original resulta difícil de distinguir. La cabalgada es más realista en el California Games II y en la consola Atari Lynx

al agua y golpear los balones que aparecen a nuestro paso.
El patinaje nos lleva hasta la playa, donde la chica que se desplaza por su borde de cemento deberá esquivar otras patinadores que aparecen en sentido contrario, así como bancos de arena, helados y otros desperdicios. Es el mejor en gráficos y posee un interés evidente.
Finalmente, el bicicross es un circuito en el que debemos saltar sobre troncos que están irregularmente dispuestos a lo largo del recorrido. Tres caídas y a la calle, pero se puede incrementar velocidad y destaca su parte mecánica sobre la técnica.

Atari Lynx: una buena opción

Unicamente cuatro de las cinco disciplinas incluidas en el juego original aparecen en la versión para la consola Atari Lynx, cuya resolución de gráficos y mejoras introducidas resultan plausibles y excitantes.
Las principales novedades residen en el surf. En esta versión para 16 bits da la sensación efectiva de que practicamos ese deporte y que nos desplazamos sobre las olas. La resolución gráfica es magnífica. Se mejora también la presentación en el juego de pelota y en el half pipe. Aunque no existe la opción de patinar, el bicicross adquiere una dimensión distinta.
Mientras en el juego de ordenador esta disciplina resulta plana y hasta reiterativa, todo cambia en la portátil hasta conseguir una prueba con atractivos y alicientes inesperados a la vista del original. Los obstáculos son mayores y el recorrido resulta mucho más ameno e interesante.

Otras disciplinas

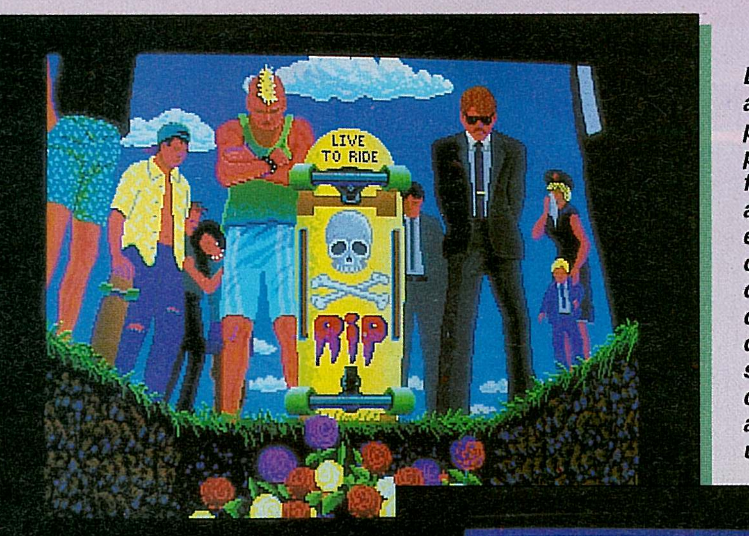
Las cinco nuevas disciplinas que incorpora la segunda parte son el bodyboarding, snowboarding, jet surfing, hang gliding y skateboarding. Primero nos encontramos pilotando un ala delta. Deberemos hacer todas las acrobacias posibles y dejar caer cinco balones biodegradables en los blancos antes de regresar.
El jet surfing es una especie de combinado entre el esquí acuático y el surfing en el que existen diversos circuitos y varios surfjets para conseguir una adaptación mejor a la prueba. No hay que olvidarse de las rampas de salto.
El snowbording es una de las pruebas más atractivas, en la que se suma una especie de esquí sobre una pendiente nevada y una prueba de obstáculos. La acumulación de ambas proporciona la puntuación final. Difícil de controlar, una vez que se domina resulta extremadamente atractiva.
Bodyboarding posibilita competir tumbados en una tabla para llevar a cabo diversas acrobacias sobre la ola, al tiempo que se deben sortear distintos obstáculos que aparecen en el camino de regreso. También bastante complicada, puede ser la disciplina de menos interés para el aficionado.

Para ser un experto hay que insistir en diversas acrobacias. Como en el circo, es posible el "más difícil todavía"

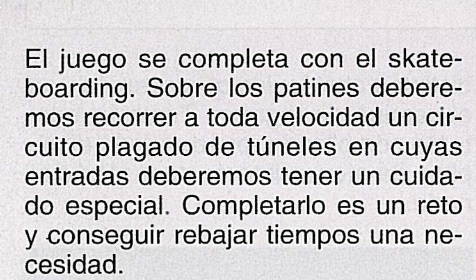


El mountain bike no ofrece muchas dificultades en el juego de ordenador; por contra, en la consola, hay varios ingredientes que aumentan su interés.

Comparamos



El California Games II abarca desde una pequeña reunión en la playa hasta un sentido funeral si es que, por algún descuido, hemos estampado nuestro cuerpo contra alguno de los túneles dispersos por el juego del patinaje. El jet surfing permite elegir circuitos y los patines adecuados para cada uno de ellos.



El juego se completa con el skateboarding. Sobre los patines deberemos recorrer a toda velocidad un circuito plagado de túneles en cuyas entradas deberemos tener un cuidado especial. Completarlo es un reto y conseguir rebajar tiempos una necesidad.

Los gráficos de los diez juegos son interesantes y van desde la deficiente resolución del surfing a las atrayentes pantallas iniciales y a escenarios realmente atractivos como el del patinaje, el inicio del skateboarding y el ala delta. La originalidad de los juegos, su dificultad y el hecho de que prime la imaginación en los movimientos, hacen que estos programas sean evidentemente atractivos, sorprendentes y de posibilidades casi ilimitadas. El sonido es aceptable, aunque no pase de ahí pero, sobre todo, es muy refrescante e idóneo para el buen tiempo.







BLAZING LAZERS
La Tierra está ame
Escuadrón Negro.
poder destructor, s
do de tu nave, pu
frente. Aumenta t
fuego. El enemigo

nazada
Con su
ólo tú, a
edes h
u poten
es num



VIGILANTE
Unos matones de
tienen secuestrada
ellos no vendrán a p
en uno.
¡A por ellos, Vigilan
verás su sonrisa otra

Nueva
a tu ch
por tí d
nte! o
a vez...



DRAGON SPIRIT
Amur, el espíritu del
da en tu interior. Su
destruye enemigos
bocanadas de fuego
Alicia cogiendo cabe
gón y libérate del he

dragó
rca el
con b
. Resc
ezas d
chizo.



ALIEN CRUSH
magina un pinball vi
extraterrestres y mu
alarios disparándote
as los mandos y la v
a bola. Gráficos surr
electrizantes sonidos

viente.
ndos
. Tú c
elocida
ealistas
de Arc

N







OFERTA DE LANZAMIENTO
CONSOLA MAS JUEGO
BLAZING LAZERS
22.950 Ptas.

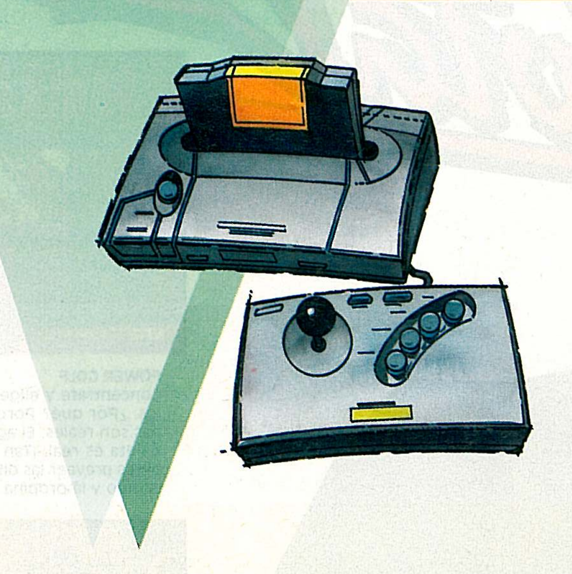












GHOST PILOTS

Infierno aéreo

Neo-Geo: arcade

Los héroes de la aviación se disponen a librar su último combate sobrevolando las bases enemigas en busca de la victoria decisiva. La destreza y habilidad en el combate son las llaves para el triunfo.

He aquí uno de los más completos y espectaculares juegos de guerra ideado para aquellos que estén deseosos de acción. Los pilotos Tom Philips y Charley Stingley deben repeler un ataque devastador del ejército enemigo lanzado a gran escala por mar, tierra y aire. Se puede jugar individualmente aunque lo más apropiado para conseguir una mayor efectividad es hacerlo por parejas.

La misión de los pilotos es destruir cualquier aparato enemigo que se mueva. Se dispone de ametralladora en el avión y un total de tres bombas por jugador al comenzar la partida, aunque se pueden conseguir más en el transcurso de la misma.

Una guerra que ganar

Al empezar el juego existe la posibilidad de escoger el tipo de bomba que se utilizará posteriormente en el combate, hasta un total de cuatro posibilidades: Dynamic bomb, la bomba clásica de caída vertical; Flash bomb, que protege vuestro avión durante la explosión y se puede controlar por unos momentos, pero con menos efectos destructivos; Napalm bomb, ideal para destruir por tierra; y Support Bomb, más efectiva contra los aviones enemigos.

Para ganar se deben limpiar todas las bases ocupadas por las tropas adversarias. Con unos estupendos



La calidad gráfica, el alto nivel de dificultad e interés son las cualidades que hacen del Ghost Pilots un juego de éxito.

gráficos combatiremos sobre el mar, en la playa, por el bosque, aeropuerto, estación de ferrocarril, búnkers y otros puestos estratégicos fuertemente defendidos por las más sofisticadas máquinas de guerra.

El desafío

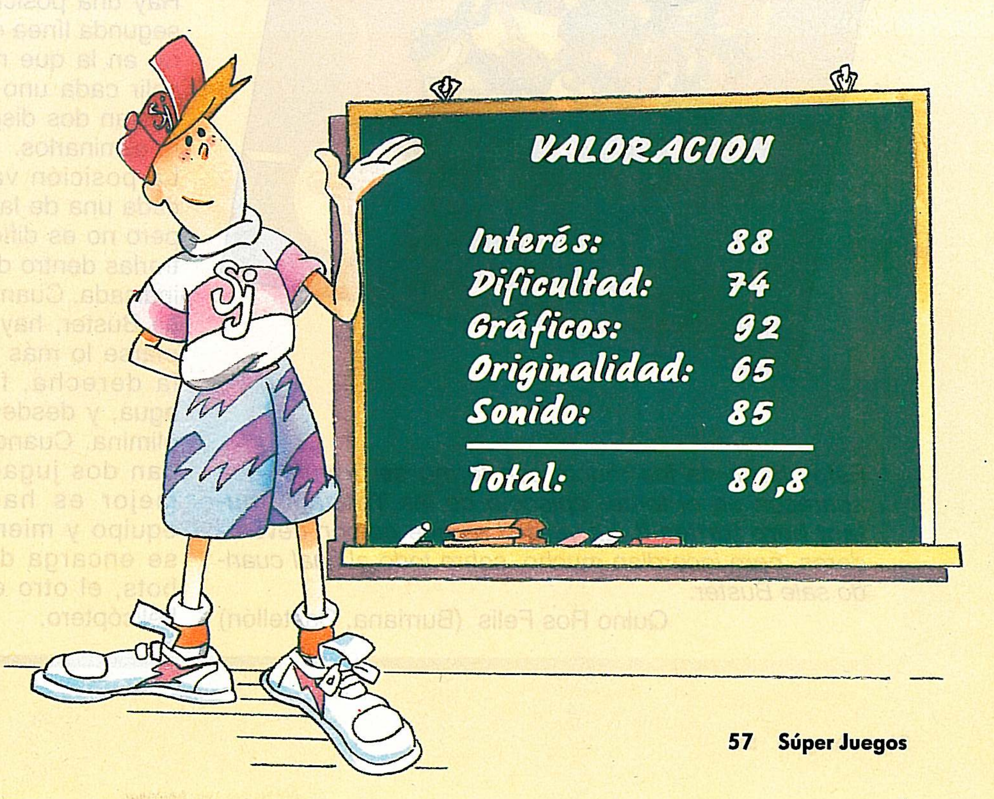
No existe un solo momento de tregua mientras estemos en acción. Deberemos aprovechar muy bien las pausas tras la batalla donde se enumeran las bajas causadas en el enemigo y las bonificaciones obtenidas antes de pasar a la siguiente fase.
Al acabar con todos los rivales de cada fase nos enfrentaremos en el último tramo a máqinas cada vez mayores y más peligrosas que pondrán a prueba nuestra habilidad como pilotos. El gran reto es vecer a todas porque solo así pasaremos a la siguiente ronda.
Las bonificaciones aparecen en forma de estrellas al destruir un enemigo importante. Se traducirán en puntos extra al terminar cada nivel.
Es importante que se recojan otras ayudas que aparecen al derribar una patrulla de aviones rojos: las bombas tienen forma de B; consiguiendo Shots obtendremos mayor capacidad de disparo, aumentando progresivamente a medida que los cojamos. Atención: si tienen la forma de una S y desaparecen cuando somos destruídos, conseguimos un avión extra cuando aparezca en pantalla la figura 1up, el resto depend de nosotros.

ALBERTO PASCUAL

Nuestro objetivo es la total destrucción de todo lo que se mueva y aumentar cuanto antes nuestro arsenal de bombas



Lo único que diferencia este programa de los de las máquinas de los salones recreativos es que puedes jugar sin dinero.



Los consejos de Mix

Si te preocupa algún juego o tienes problemas con cualquier pantalla, escríbeme. Busca nuevos alicientes con mis consejos y disfrutarás mucho más de tus juegos. Basta con que remitas tus preguntas a:

LOS SUPERJUEGOS DEL MES
C/. O'Donnell 13-1º.
28009, Madrid.

FINAL FIGHT (Atari)

*Muchas veces son demasiados los enemigos que aparecen en la pantalla cuando juego al **Final fight** y, al ser tantos, me pongo nervioso y aparece pronto el fatídico "game over". ¿Pueden darme algún "elixir de vida"?*

Ramón Ramos (Zaragoza)

Quizá te guste esta recomendación, pero procura no utilizarla demasiado: cuando tengas tantos enemigos que no sepas que hacer, presiona la tecla = y desaparecerán todos los que tengas en la pantalla.



*Estoy harto de los robots con forma de "perrito" que aparecen en el tercer episodio de las **Teenage mutant hero turtles II**. La verdad es que no son devoradores, pero incordian mucho, sobre todo al final cuando sale Buster.*

Quino Ros Felis (Burriana, Castellón)

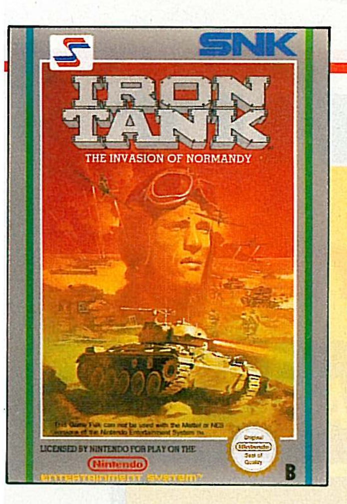
No dejes que esos robots te quiten el sueño. Hay una posición, en la segunda línea de la acera, en la que nada más salir cada uno de ellos, bastan dos disparos para eliminarlos.
La posición varía para cada una de las salidas, pero no es difícil encontrarlas dentro de la línea indicada. Cuando aparece Buster, hay que arrimarse lo más posible a la derecha, fuera del agua, y desde allí se le elimina. Cuando participan dos jugadores, lo mejor es hacerlo en equipo y mientras uno se encarga de los robots, el otro espera al helicóptero.

DYNAMITE DUKE (Mega drive)

*Un día, por casualidad, conseguí entrar en una extraña pantalla de opciones del **Dynamite duke** donde aparecía la posibilidad de obtener vidas extras. Vino un amigo a casa y mientras charlaba con él no me di cuenta de los botones que apretaba. ¿Tienen alguna idea para que lo pueda repetir?*

Santiago Torres (Madrid)

Si aprietas diez veces el botón C y luego START, conseguirás acceder a opciones secretas. Con ellas no solamente podrás añadir las vidas secretas que desees, sino que también podrás continuar la partida cuantas veces quieras.



IRON TANK (NES) Nintendo

*Me ha dicho un amigo que existe una clave en el **Iron Tank** para empezar el juego en niveles superiores. Lo he intentado jugando pero es muy difícil acceder a ellos. Me gustaría que me dijerais la clave si la conoceis.*

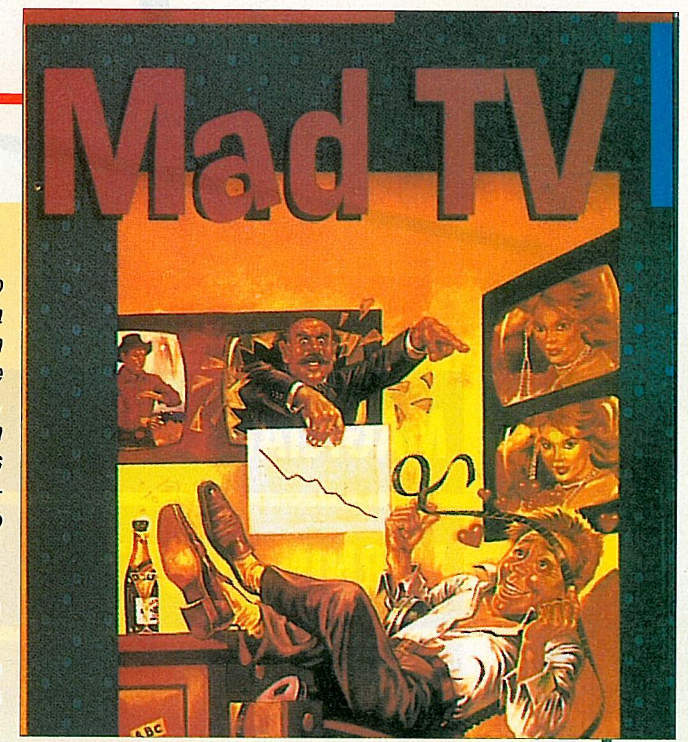
Sandra Montero (Madrid)

Tienes razón. Para comenzar el juego en las zonas superiores tienes que teclear cualquiera de estas dos claves: 6276064 ó 2110944.

MAD TV (PC)

*Me armo un pequeño lío en el **Mad TV** y llego a un callejón sin salida en el que soy incapaz de aumentar la audiencia. Creo que mi defecto son las películas. ¿Cuáles hacen subir mis posibilidades y hasta qué punto interesa la subasta?*

Nuria Rexach (Salou. Tarragona)



Hay que programar de acuerdo a ciertas reglas no escritas. Por ejemplo, las películas policíacas aumentan la audiencia cuando se emiten a primeras horas de la tarde, mientras que las de amor deben emitirse por la noche. Acudir a la subasta es muy interesante porque se trata de las películas que más inciden en el interés de los espectadores. Por último, una recomendación: compra el satélite y ya verás como te conviertes en un auténtico líder de la comunicación.

ALIEN STORM (Amiga)

*¿Tienen algún consejo para que pueda ver todas las pantallas del **Alien storm**? Es un juego que me gusta mucho, pero me da mucha rabia cuando me quedo anclada en cualquier nivel.*

Rosanna Torres (Madrid)

Os queremos ver a todos contentos y tú lo vas a estar a partir de ahora. Presiona la letra F y podrás pasar de un nivel a otro con entera facilidad.

DAYS OF THUNDER (PC)

*Tengo el juego **Days of thunder** para PC, pero no consigo clasificarme. ¿Qué puedo hacer?*

Javier Sánchez (Palma de Mallorca)

No hay razón para que te desesperes. Para el juego y teclea COMEFLYWITHME y ya nos contarás cómo te sientes cuando estés en la parrilla de salida junto a los mejores.

SONIC (Mega Drive)

*Tengo la consola desde hace muy poco tiempo y algunas veces, cuando termino cualquiera de los niveles de **Sonic**, me sale la pantalla de bonos, pero otras no. ¿Es aleatorio o hay alguna fórmula?*

Luis Manuel Rodríguez (Marbella. Málaga)

La pantalla de bonos aparece al terminar cada nivel, cuando está el gran anillo. Para ello necesitas haber cogido un mínimo de 50 de los pequeños y conservarlos hasta el final del nivel. Después, cuanta mayor sea tu habilidad de resistencia sin golpear los muros que señalan el final de los bonos, más aumentará tu puntuación.



Los súper del mes

HIT

NEO GEO

1. MAGICIAN LORD
2. BURNING FIGHT
3. CYBER LIP
4. NINJA COMBAT
5. FATAL FURY

ATARY LYNX

1. CALIFORNIA GAMES
2. CHIPS CHALLENGE
3. CHECKERED FLAG
4. BLUE LIGHTING
5. RYGAR

MASTER SYSTEM

1. SONIC
2. MICKEY MOUSE
3. SUPER MONACO GP
4. MOONWALKER
5. QUACKSHOT

NINTENDO

1. SUPER MARIO BROS 3
2. SUPER MARIO BROS 2
3. ZELDA 2
4. MEGA MAN 3
5. CHESS MASTER

CONSOLAS

TURBOGRAFX

1. BLAZING LAZERS
2. ALIEN CRUSH
3. KEITH COURAGE IN ALPHA ZONES
4. R-TYPE
5. VIGILANTE

MEGADRIVE

1. SONIC
2. GOLDEN AXE
3. QUACKSHOT
4. CALIFORNIA GAMES
5. MOONWALKER

GAME GEAR

1. SONIC
2. QUACKSHOT
3. HALLEY WARS
4. OUT RUN
5. SPACE HARRIER

GAME BOY

1. TERMINATOR 2
2. SUPER MARIO LAND
3. DRAGON´S LAIR
4. SNOW BROTHERS
5. W W F



CD-ROM, EL SOPORTE OPTICO

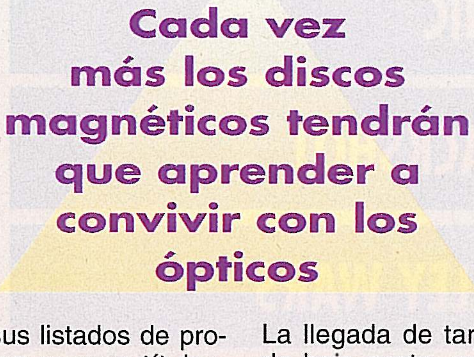
El futuro ya esta aquí

Cuando en la última Conferencia Europea de Multimedia y CD-ROM, celebrada en la localidad alemana de Wiesbaden, el presidente de Microsoft, Bill Gates, abría la sesión inaugural jugando durante casi 45 minutos con este título, no estaba mofandose del público asistente, sino que trataba de demostrar lo que ya era una inminente realidad.

La revolución del ordenador personal gracias a la incorporación de herramientas multimedia que permiten integrar a un tiempo sonido, animación, color, realismo e interactividad, han conseguido que tanto juegos como animación puedan ser además de compatibles, complementarios.

No cabe duda que el futuro de la informática, que ya está aquí, ha de pasar obligatoriamente por los soportes ópticos de almacenamiento. Aunque a los discos magnéticos todavía les queda una larga vida, pronto tendrán que aprender a convivir con los ópticos que terminarán por desbancarlos.

Son ya numerosas las firmas que proporcionan a sus clientes unidades lectoras de discos ópticos e incrementan sus listados de productos con nuevos títulos, tanto de programas de gestión como bases de documentación y, cómo no, de juegos.



Las grandes posibilidades que ofrece esta utilidad revolucionarán el mundo de los videojuegos, a los que se está dotando de una calidad de imagen insospechada hasta el momento, gracias a la digitalización de programas lúdicos que incorporan además espectaculares efectos sonoros reproducidos en estéreo y reproducción en alta fidelidad, que son capaces de convertir tu habitación en la cabina de una aeronave o en un campo de batalla.

La llegada de tarjetas estándares y de bajo coste, unidas al progresivo abaratamiento del CD-ROM y a la cada vez más intensa proliferación de títulos en el mercado, hacen de este último el soporte más importante de información de la presente década.

Pero quizá, la prestación más llamativa que posibilitan estos juegos radi-

Gracias a la capacidad de los soportes ópticos, los juegos en CD ROM ofrecen grandes posibilidades de animación y sonido







ca en la gran interactividad que proporcionan al usuario, es decir, el jugador puede meterse en la aventura y cambiarla a su gusto hasta un límite cuyo tope sólo lo pone la imaginación que tenga cada uno.

Por supuesto, todas estas prestaciones necesitan un soporte con gran capacidad de almacenamiento, cualidades que en la actualidad sólo tienen los discos ópticos, que puede almacenar más de 600 Mb con un formato idéntico al de los CD de sonido. El CD-ROM (disco compacto sólo para lectura), una de tantas siglas con que se conoce la unidades para discos ópticos, es en definitiva, muy superior en prestaciones a los estándares magnéticos tanto en definición (ISO 9660 y *Hing Sierra*) como en economía, duración y facilidad de transporte, que además incluye casi la totalidad de las aplicaciones actualmente en desarrollo y especificaciones multimedia PC. Pero lo que realmente certifica la imposición del sistema es el hecho de que las principales casas publicitarias y editoras americanas se están reconvirtiendo con la velocidad de la luz al mismo.

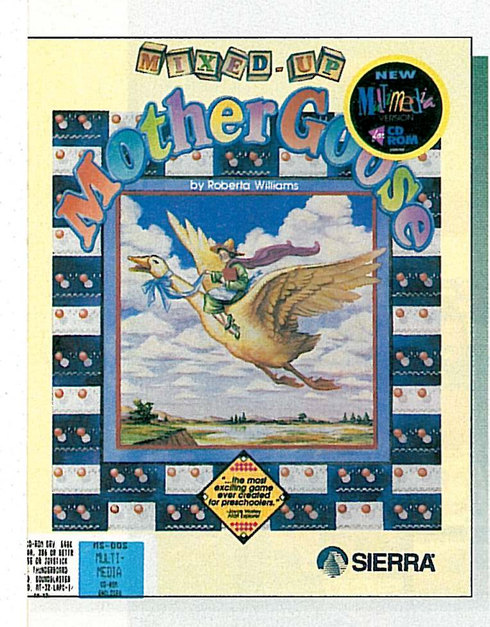
El CD ROM es el soporte más importante en lo que informática se refiere de la presente década.

Los multimedia

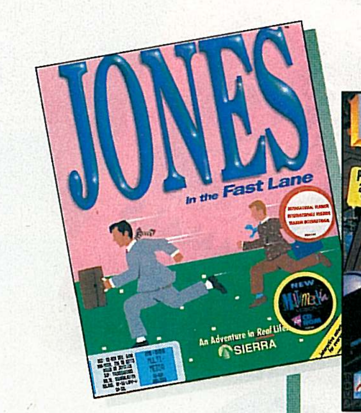
Antes que nada, parece conveniente intentar definir lo que el término multimedia pretende englobar. Por multimedia podríamos entender la confluencia de distintos espacios tecnológicos (gráficos, texto, sonido -en sus distintas variantes-, imagen fija o en movimiento, etc.), en sus diversos estados del arte, en combinación con las prestaciones que ofrece la informática actual. Y todo ello con una clara finalidad: sumar las diferentes herramientas en ámbitos especializados para generar nuevos medios de comunicación, más potentes, complejos y versátiles.

Las innovaciones en multimedia están apostando en la actualidad por el PC sobre todo. Estos equipos, que montan procesadores *Intel* cada vez más potentes, y respaldados por todo un universo de software que evoluciona cada día a mayor velocidad, además de un enorme parque de

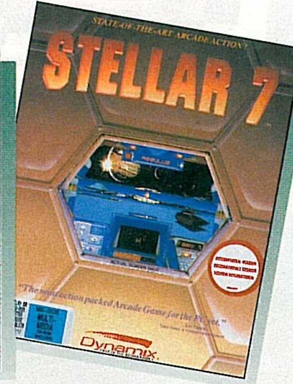




Este juego de CD ROM ha sido diseñado por la psicóloga americana Roberta Williams.







Los jegos en CD ROM posibilitan tanto gráficos como sonido con una calidad insospechada hasta ahora.

Juegos interactivos

"Mother Goose" o **"Mamá Ganso"** puede ser considerado con todos los honores como el primer juego en CD-ROM de la recién nacida industria del PC Multimedia. Podríamos decir para sintetizarlo en pocas palabras, que se trata de un cuento interactivo, es decir, de unos dibujos animados con sonido real y personajes en movimiento, en los que el propio niño se introduce al identificarse desde el primer instante con el protagonista (debe elegir de una estantería de muñecos aquel que le representará durante todo el transcurso del juego).

Diseñado por la psicóloga americana Roberta Williams, rebosa la misma sensibilidad e increíble encanto de los espacios escénicos de otros títulos del fabricante *-Sierra on Line-* conocido por obras tan magníficas como el **King Quest** (que pronto estará disponible en CD-ROM). Es el único que se suministra en versión multilingüe, ya que puede seleccionarse al comienzo si queremos que todos los personajes del mismo hablen en japonés, inglés, francés, alemán... o español (aunque seríamos más precisos si dijéramos mejicano).

Galardonado en repetidas ocasiones en Estados Unidos, el juego trata de hacer entablar al usuario (niños entre 4 y 8 años, aunque algunos adultos nos hemos "dejado" fascinar durante horas) un nexo de interrelación entre cosas, personajes y sonidos.

Una vez descubierto el objeto que da paso al juego (os dejamos que descubráis la intriga), el protagonista empieza el sueño que le conduce a lomos de un ganso a la casa de Mamá Ganso. Es ésta una honorable ancianita que ha perdido sus rimas. Para que vuelvan a casar, y así se lo comunica de viva voz al niño, éste debe encontrar el objeto que ha perdido cada personaje del cuento. De esta manera el jugador debe empezar su andadura por tan singular País.

Mother Goose se considera el primer juego en CD ROM

Grégory A. Botanes

plataformas, van encontrando un hueco muy importante.

El usuario puede acceder a su disco óptico (con una capacidad equivalente a 1.500 disquetes de 5 1/4" de doble densidad), de la misma forma que si accediera a su disco duro, con posibilidades de lectura y escritura para cualquier conjunto de datos, imágenes y sonidos.

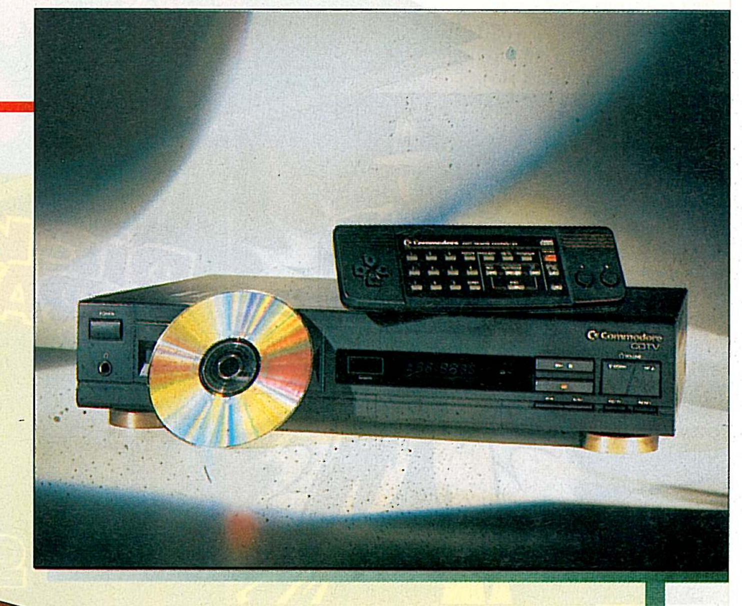
Si el cine sonoro relegó al olvido aquellas míticas cintas de celuloide, no es descabellado pensar que los nuevos sistemas multimedia pueden suponer un verdadero punto de ruptura desde todos los niveles y marcar el final de una época y el principio de la informática "viva".

El límite de la imaginación

Por otra parte, el superpopular entorno interfaz gráfico de usuario **Windows**, con sus recién estrenadas extensiones multimedia, supone un estándar del entorno multimedia PC, cuyas normas hablan de una máquina que monte un microprocesador con una potencia mínima 80286, aunque se recomiendan equipos superiores, con una capacidad de 2 Mb de memoria RAM, tarjetas digitalizadoras de sonido y de una unidad lectora de CD-ROM, todo ello bajo el entorno Windows Multimedia 1.0 o superior de *Microsoft*.

ALONSO DE VIANA CARDENAS

Las nuevas consolas para CD-ROM



Con la Mega CD se pueden rotar, acercar y alejar tanto personajes como fondos e incluso manipular los diferentes objetos de una misma pantalla.

La firma *Sega* lanzará muy pronto al mercado la **Mega CD**, un lector de discos ópticos que unido a la consola **Mega Drive**, descubre una nueva dimensión en el campo de los videojuegos.

El nuevo equipo es capaz de aprovechar los programas CD+G, que empiezan a ser comercializados (con gráficos y texto), además de reproducir todos los CD convencionales de ocho y doce centímetros.

Mb de posibilidades digitales

El equipo dispone de su propia CPU que coordina y procesa la información digital de CD ROM (memoria de lectura en disco compacto), la envía a la RAM (memoria de acceso aleatorio), que a su vez la transfiere a la consola. Posee una RAM de 6Mb, capacidad suficiente para disfrutar de los juegos sin interrupción.

A pesar de que la **Mega Drive** ya daba la posibilidad de producir efectos de rotación y zoom a través de software, la nueva consola aporta rapidez, simpleza y efectividad gracias al procesador aritmético que lleva incorporado. Se pueden rotar, acercar y alejar tanto personajes como fondos, e incluso manipular los diferentes objetos de una misma pantalla.

En cuestión de sonido, ofrece una calidad más que aceptable y reproduce tanto CD tanto de 8 como de 12 cm. Para los juegos se utiliza un conjunto de ocho generadores de PCM idénticos a los de la *Rad Mobile*, la nueva máquina de arcade de 32 bits.

Entre su muchas posibilidades destaca su capacidad para reproducir animación durante más de una hora a una velocidad 15 cuadros por segundo y 16 colores por cada uno de ellos. Esta aplicación utiliza sólo 2/3 de la pantalla para conseguir el efecto de una película cinematográfica.

También Commodore

Como otras firmas informáticas, *Commodore* también está apostando por el CD ROM como lo demuestra su **CDTV** (*Commodore Dynamic Total Vision*), un nuevo sistema reproductor de discos compactos cuyo aspecto es similar al de un vídeo casero que, además de reproducir los CD de audio normales, es capaz de leer una nueva generación de compact discs que ofrecen una combinación de diseño, imágenes, textos, gráficos, voces y música digital en estéreo.

Con el **CDTV**, conectado a un televisor, se puede tener en un sólo CD una enciclopedia, un libro de cocina, cursos de idiomas o un cuento animado para niños y mediante un mando a distancia, el usuario puede formar parte de la acción y controlar todo lo que sucede.

Tu me cuentas



Más cine, por favor

Me encanta el cine y, naturalmente los videojuegos que tengan que ver con alguna película.Pero muchas veces tiene poco que ver lo que pasa en la pantalla grande y lo que sucede en la pequeña. Uno de los últimos es el Dick Tracy. Aunque no es lo mismo que la película, sí es verdad que me resulta tan emocionante como ella. Las pantallas están muy inspiradas en el dibujo original de los tebeos que, aunque son antiguos, creo que siguen gustando a la gente. Por contra, La caza del Octubre Rojo me decepcionó totalmente. No tiene nada que ver con la película, que era muy emocionante. En el juego los gráficos no me atraen demasiado y la aventura me parece que la he visto anteriormente muchas más veces.

Maribel Carpena (Madrid)

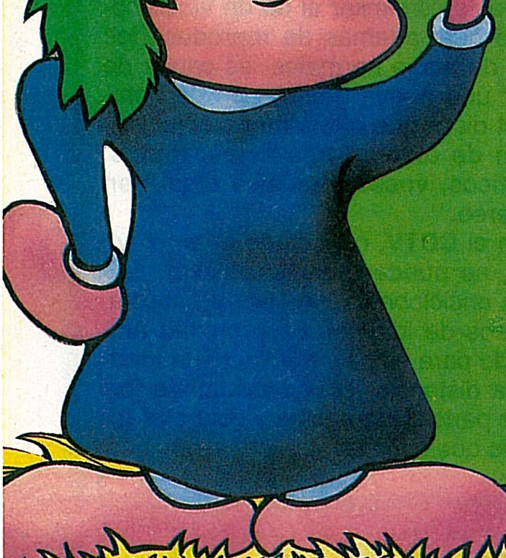
EL GOLPE DEL MENHIR
Astérix



Astérix: una de galos invencibles

Uno de mis comics favoritos ha sido desde siempre Astérix.Por eso, cuando vi que se podía jugar con él me alegré un montón.
Creo que a todos los aficionados a las consolas y a las buenas historias les gustará mucho. Eso de derribar a los romanos y tomar la poción mágica es una pasada. Tanto, que desde el día que compré este vídeojuego no he parado de jugar. Al principio me resultó un poco difícil pero no tardé en cogerle el tranquillo. Lo que no me cabe en la cabeza, aunque para desarrollar el juego está bien, es que Panorámix se vuelva loco. Tope lo de los menhires, aunque de vez en cuando haya que estar pendiente de los maremotos que se provocan dentro del agua. También me gustaría señalar que algunas pantallas son para expertos. Como yo, claro.

Paco Castillo (Murcia)



Los Lemmings atacan de nuevo

No os podéis imaginar la que se ha armado. Cuando mis compañeros de colegio vieron que me había comprado Oh! No! More Lemmings no he tenido un momento de tranquilidad. Todo sucedió el día de mi cumpleaños -12- cuando apareció mi padre, después del trabajo, con la sorpresa debajo del brazo. Allí estaban, en pixel y hueso, cien batallas más que me dispuse a ganar enseguida. Me parecía muy difícil que los nuevos escenarios fueran tan buenos como los anteriores, pero creo que son mejores. Al menos, así me parece. Desde que los nuevos Lemmings están en casa, mi cuarto está invadido por muchos amigos que no me dejan en paz. Es normal, todos quieren probarlos y jugar con ellos. Incluso mi hermano el pequeño, de siete años, me echa carreras a ver quien los salva antes.

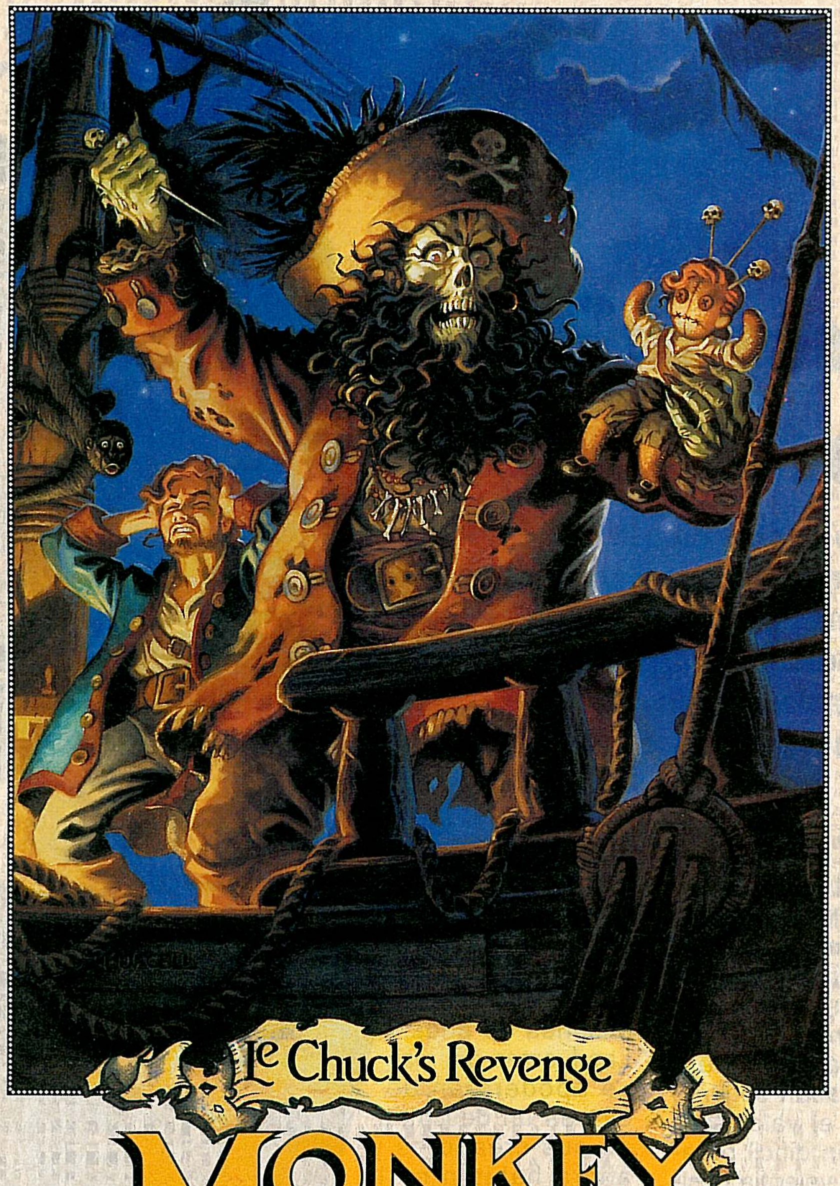
Juan Docobo (La Coruña)

Nadie se Rie cuando Este Pirata Juega con Muñecas.

Esto puede convertirse en un dolor de cabeza para Guybrush.
Tras su victoria en Monkey Island II, Guybrush se ha convertido en un fanfarrón que cuenta una y otra vez como eliminó al temible pirata fantasma. Como no se embarque en una nueva aventura, terminará vendiendo su propio ron en el Bloody Lip Bar.

La venganza es su objetivo.
En Monkey Island I, los votos nupciales de LeChuck se esfumaron con la aparición de nuestro héroe. Ahora ha vuelto con una nueva promesa: ¡Vengarse de Guybrush Threepwood!

¿Quién llegará a poseer el Big Whoop?
Este legendario tesoro será para aquel que consiga encontrarlo, en lo que Guybrush se juega algo más que la vida: su reputación de pirata. Es su última oportunidad para ser considerado un pirata, en un barco pirata, bla, bla, bla...



Visita las lejanas islas y piérdete en ellas.
Escoge tu propio escenario desde Scabb Island a Phatt Island, y comprueba que tú estándar de juegos de calidad insuperable, inigualable, excelente, inmejorable... acaba de destrozarse (¡Monkey Island II es mejor!).

Con los personajes de la primera parte.
Stan vuelve con más empeño si cabe. También la sacerdotisa vudú, la Gobernadora Marley, los hombres de poca moral (piratas), etc. Lleno de gran cantidad de humor de ultratumba.

Increíbles gráficos VGA.
Secuestramos a 256 artistas de Los Angeles y los encerramos en el sótano hasta conseguir los gráficos que deseamos. Sólo hubo 12 bajas.

Increíble música y efectos sonoros.
Todos los compositores que necesitábamos estaban en bandas dedicadas a recordar la música de los 70. Así que creamos una melodía, pusimos unos cuantos efectos, y nos fuimos a casa a descansar.

Hemos hecho lo que hemos podido.
No somos perfectos, pero creemos que en gráficos, sonido, chistes y buenas historias nos acercamos bastante (¡y también cumplimos los presupuestos!).

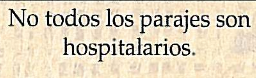






Disfrutarás de los placeres más caros.

La charla de los isleños es algo enrevesada.



No todos los parajes son hospitalarios.



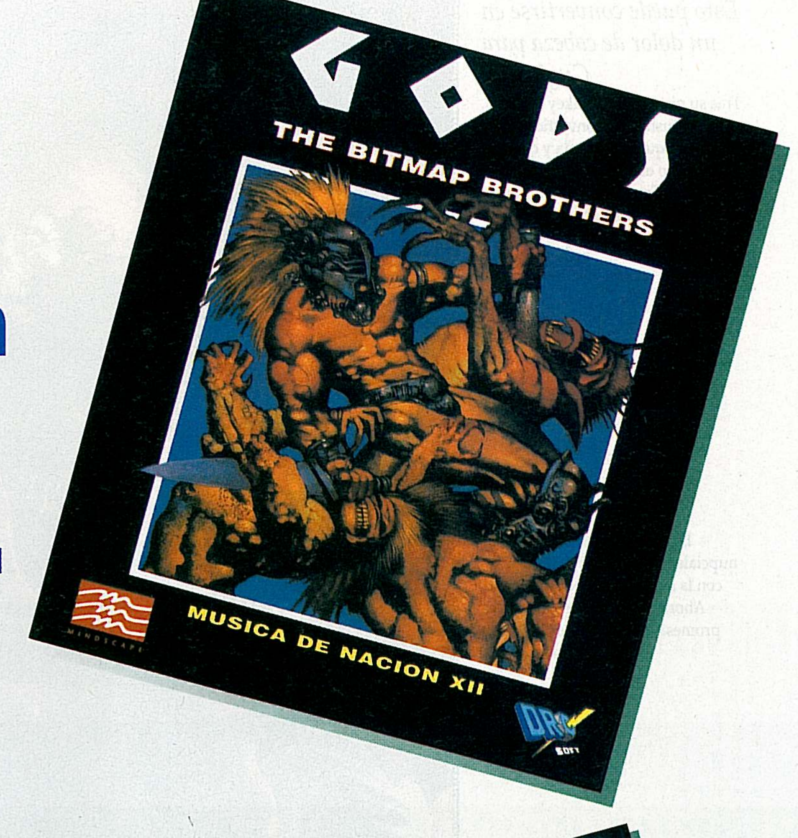


ERBE SOFTWARE • TEL.: 458 16 58
SERRANO, 240 • 28016 MADRID

GODS

Los dioses deben estar locos

Un desafío lanzado por los dioses, una ciudad perdida y un héroe que no conoce el miedo son los elementos de este nuevo programa de Dro Soft que propone una excitante búsqueda del premio más codiciado por los seres humanos: la vida eterna.



Gods se desarrolla en torno al reto lanzado por los dioses del Olimpo: ofrece la recompensa de la inmortalidad al ser humano que se atreva a penetrar en los dominios de la ciudad perdida y derrote a los cuatro guardianes que la defienden. Aunque los dioses estaban seguros de que nadie tendría el valor suficiente para afrontar tan difícil prueba, un hombre de gran valentía decidió aceptar el reto sabiendo que la recompensa por el éxito le permitiría ponerse al mismo nivel que los dioses.

FICHA TECNICA

Nombre: Gods
Fabricante: Bitmap Brothers
Distribuidor: Dro Soft
Sistema: Amiga, Atari ST y PC
Género: Arcade

Sistema estudiado: PC

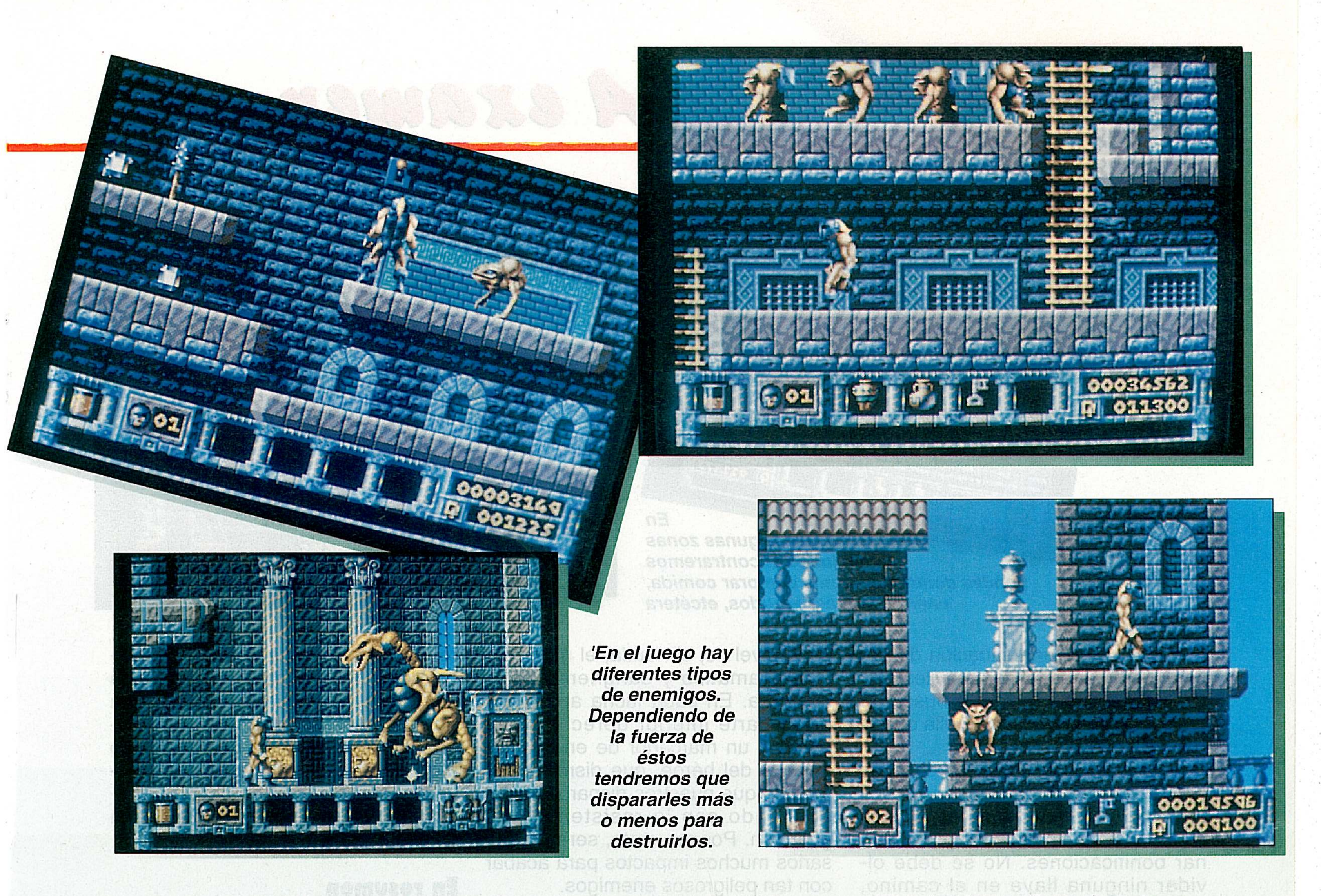
La ciudad perdida, de la que solamente se habla en las leyendas, perteneció a los dioses y fue creada por ellos hace millones de años. Las fuerzas del mal se apoderaron de ella en un descuido de sus creadores y ahora habitan en lo que fuera un hermoso lugar.
Cuatro gigantescos guardianes son ahora los amos y vigilan los cuatro niveles en los que se dividen sus dominios.

Al destruir a los enemigos obtendremos interesantes objetos que nos serán de utilidad

Llaves y objetos

Los niveles se denominan ciudad, templo, laberinto y catacumbas. Cada uno de ellos se divide a su vez en tres mundos interconectados por donde vagan las más horribles criaturas. El guardián de cada nivel se encuentra al final del último mundo, protegiendo el acceso al siguiente.

Aunque la estructura del programa sea básicamente arcade, a lo largo del juego encontramos diversos retos a nuestra inteligencia y para resolverlos resultará fundamental la manipulación de diversos objetos, palancas y resortes.
Nuestro héroe puede llevar un máximo de tres objetos, que encontrará sobre el suelo, en poder de ciertos enemigos en la tienda o después de



'En el juego hay diferentes tipos de enemigos. Dependiendo de la fuerza de éstos tendremos que dispararles más o menos para destruirlos.

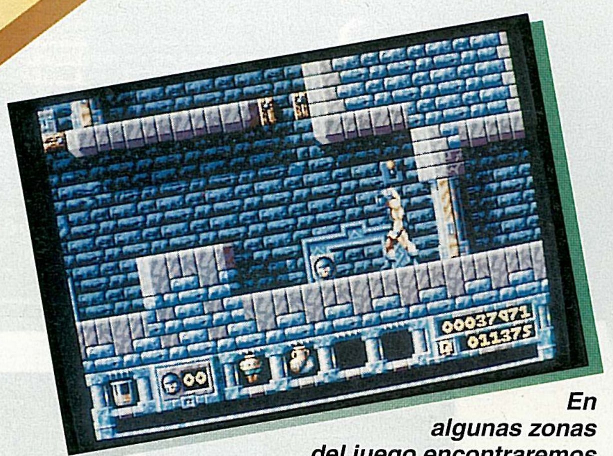
coronar alguna acción con éxito. La mayor parte son llaves que reciben diversos colores para identificar las puertas que abren (salas de tesoro, trampillas, habitaciones, puertas normales, de teletransporte y el acceso final de cada mundo). Existe un tipo de llave más pequeño que las demás que se utiliza para abrir cofres con objetos valiosos en su interior.
Estos elementos no se utilizan directamente sino que muestran su efecto al manipular las palancas situadas junto a ciertas puertas, las cuales se abrirán solamente si llevamos la llave adecuada. Las palancas son fundamentales en el transcurso del juego. La mayoría son beneficiosas porque permiten abrir puertas, activar plataformas y eliminar trampas situadas sobre el suelo. En algunos casos pueden tener el efecto contrario y provocar situaciones peligrosas, mientras que en otros lugares hay dos o más palancas juntas y es necesario tantear una combinación de las mismas para obtener resultados positivos.

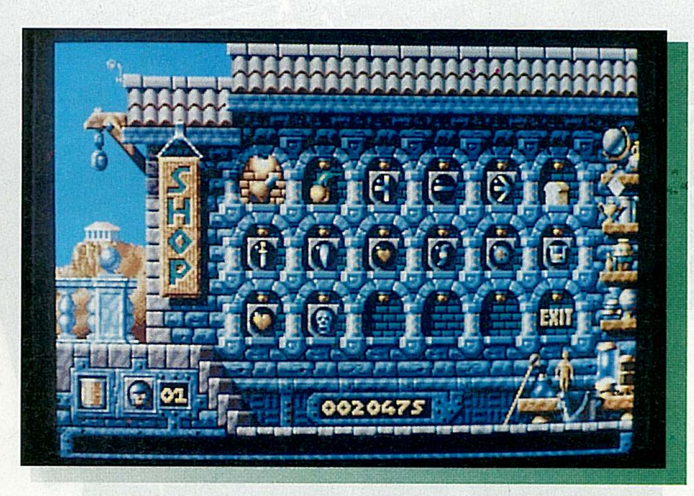
Otro grupo importante de objetos son las armas, que se diferencian de las llaves en que no aparecen en la zona de inventario. Las hay de diversos potenciales (desde los cuchillos, con un punto de poder, hasta las hachas que tienen 12) y todas ellas pueden hacer disparos multidireccionales.
Las pociones tienen diversas utilidades, entre ellas aumentar la potencia de nuestras armas, restaurar total o parcialmente la energía, proporcionan inmunidad, atraen a los enemigos o los inmovilizan durante unos segundos. Las pociones de atracción son vitales en ciertos puntos del juego ya que existe un tipo especial de enemigos, los ladrones, que pueden ser utilizados en nuestro provecho si dejamos que roben un objeto al que no tenemos acceso. Después de atraerlos con la poción, podemos destruirlos para hacernos con el objeto que posean.
Existen también gemas de teletransporte que pueden trasladarnos a localidades lejanas, objetos valiosos dejados por los enemigos al morir o guardados en el interior de los cofres, trozos de comida, vidas extras e iconos que proporcionan pistas para avanzar en la aventura.

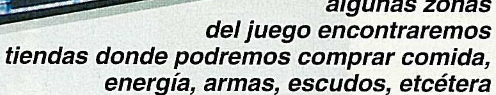
El planteamiento del juego es clásico, pero posee un aspecto visual más novedoso y profesional

Ayuda para aventureros

Damos a continuación unas cuantas pistas para resolver algunos de los puntos conflictivos del programa. Recomendamos destruir a todos los enemigos posibles, pues algunos de ellos tendrán en su poder objetos im-







En algunas zonas del juego encontraremos tiendas donde podremos comprar comida, energía, armas, escudos, etcétera

portantes. Ante una situación de peligro, como unas lanzas móviles surgiendo del suelo, se debe buscar la palanca o combinación de ella que lo desactive.

A lo largo del programa hay diversas habitaciones que contienen valiosos tesoros y combinaciones de objetos que tienen laúnica utilidad proporcionar bonificaciones. No se debe olvidar ninguna llave en el camino, pues todas, a excepción de las de los cofres y algunas de las que abren habitaciones con tesoros, son imprescindibles para acabar el juego.

El combate con los guardianes de cada nivel es, sin duda, el momento más dramático y sangriento de la aventura. En cada lucha aparecerá en la parte inferior derecha de la pantalla un marcador de energía similar al del héroe, que disminuirá a medida que nuestros disparos vayan acabando con la resistencia del guardián. Por supuesto, serán necesarios muchos impactos para acabar con tan peligrosos enemigos.

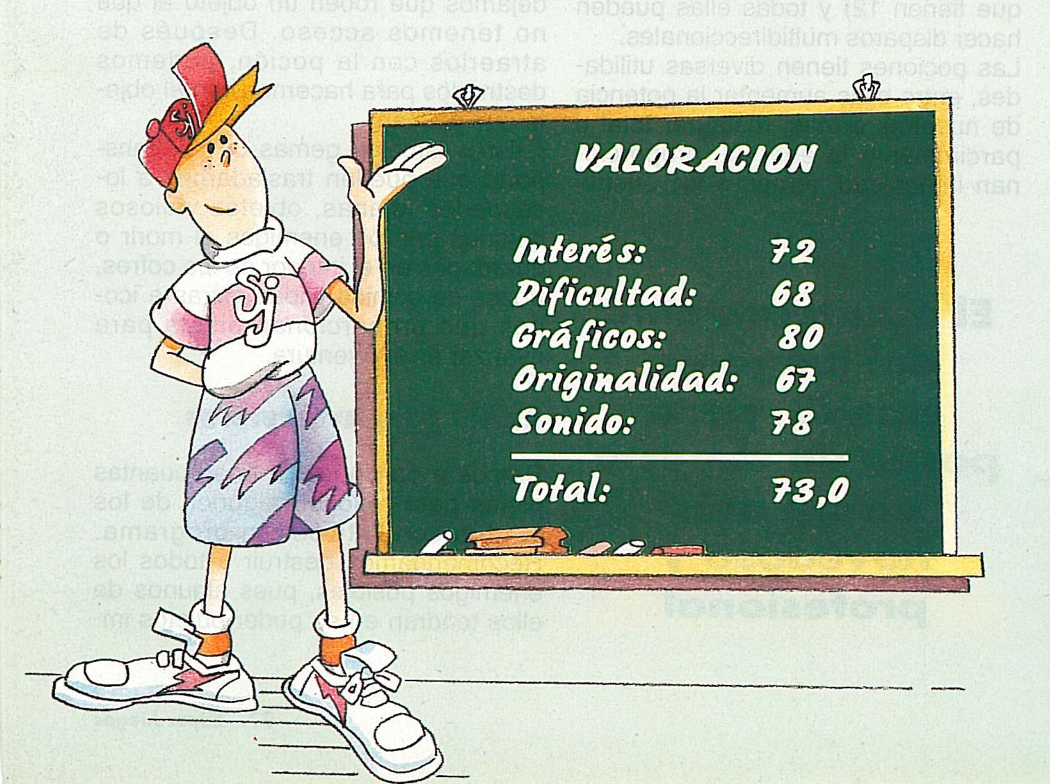
El guardián del primer nivel es un gigantesco guerrero dotado de armadura, casco y espada. El del segundo, un enorme dragón que lanza llamaradas de fuego por la boca y esferas de energía por la cola. El tercero, un sátiro (mezcla de cabra y hombre) que hace temblar el suelo con sus saltos. En el cuarto nivel hay una horrible calavera que expulsa amenazadoras serpientes. En este último caso es inútil disparar contra la calavera y nuestro objetivo debe ser básicamente las serpientes que salen de ella.

En resumen

Gods es juego fascinante, destinado a un sector exigente de usuarios. Doce largos mapas, en algunos de los cuales resulta muy difícil conservar la orientación, suponen otros tantos retos a un jugador que no solamente deberá ser hábil en el manejo de las armas sino también en la recogida y manipulación de objetos.

Creemos que define en cierto modo el nivel que debe exigirse en el mundo de los ordenadores de 16 bits, y que diferencia este mercado de otro tan diferente como el de las consolas.

Se trata de un producto dirigido al usuario experimentado, que no solo quiere divertirse sino también poner a prueba su imaginación y que exige un juego lo suficientemente largo y complejo, como para que su compra resulte una buena inversión. Tanto gráficos como movimientos y sonidos alcanzan un excelente realismo y hacen de "Gods" un programa altamente recomendable, sin duda un juego "digno de los dioses".




XUXA
LA ATRACCION DEL DOMINGO
XUXA PARK
TODOS LOS DOMINGOS A LAS 19:45 H.
Ahora, las tardes del domingo tienen una nueva estrella: la maravillosa XUXA.
Ahora, TELECINCO te invita a ti y a toda tu familia a un parque mágico: el XUXA PARK.
Ven a jugar con nosotros. Consigue increíbles premios. Ríete con el DUO SACAPUNTAS
y con la simpatía de TOPO GIGGIO. Baila las canciones de XUXA, sin parar.
Y sorpréndete con los magos más fantásticos de la televisión.
El domingo, todos al XUXA PARK de TELECINCO. ¡Te esperamos!
TELE 5
PRIMAVERA '92

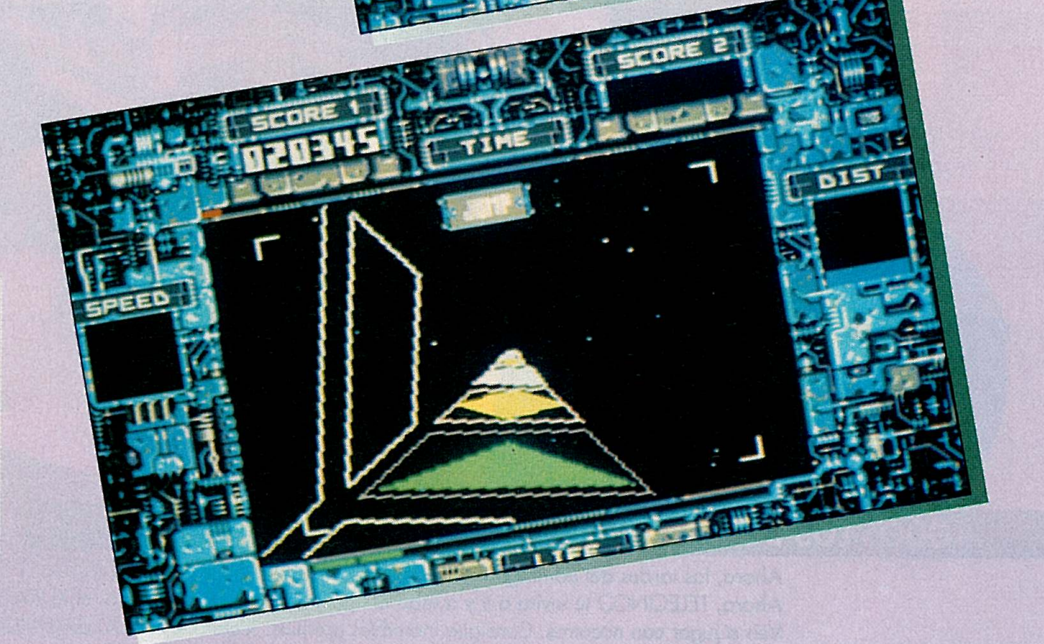
PSYBORG

El laberinto espacial

Con este juego pondrás a prueba tus reflejos, habilidad y destreza. Pilotas una aeronave perdida en los laberintos de planetas que componen distintos sistemas solares y has de viajar por los pasillos que recorren el espacio aéreo de dichos mundos. Procura seguir el itinerario para no precipitarte en el vacío.

Este arcade está diseñado para los amantes de la velocidad y el riesgo, ya que su dinamismo apenas deja tiempo para pensar el camino a seguir. Su configuración te recordará en algún momento a los juegos de la serie Star Wars cuando entrabas en la fortaleza enemiga para destruirla, aunque ahora se trata de alcanzar la meta lo antes posible.
Tu misión consiste en volar a través de un total de siete sistemas solares con un número concreto de planetas cada uno. Para ello debes seguir el

En Psyborg puedes combinar tus reflejos con la velocidad para llegar a la meta siempre que sigas el camino correcto.

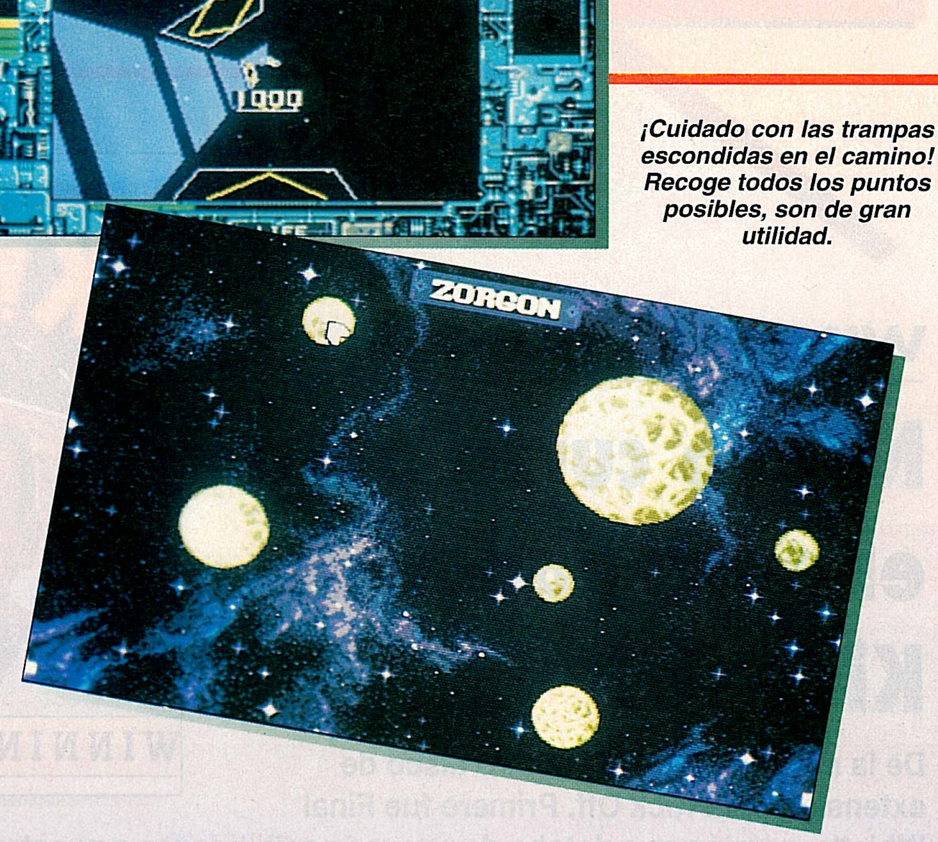


FICHA TECNICA

Nombre: Psyborg
Fabricante: Loriciel
Distribuidor: Proein S.A.
Sistema: PC, Amiga y Atari ST
Género: Arcade

Sistema estudiado: Atari ST



¡Cuidado con las trampas escondidas en el camino! Recoge todos los puntos posibles, son de gran utilidad.

Un viaje sin apenas respiro en el que los rombos verdes aumentarán peligrosamente la velocidad

camino marcado por unas placas de diversos colores sin salirte de él porque, de lo contrario, puedes perder la vida si no rectificas a tiempo.

Viaje al sol

Durante el trayecto encontrarás distintos tipos de placas. Unas ayudarán en el viaje y otras perjudicarán: los rombos amarillos aumentan puntuación, los triángulos verdes dan vida extra y las tes (T) rojas incrementan el tiempo que resta. Debes evitar por encima de todo los rombos verdes, que aumentan considerablemente la velocidad y pueden provocar tu salida del circuito.

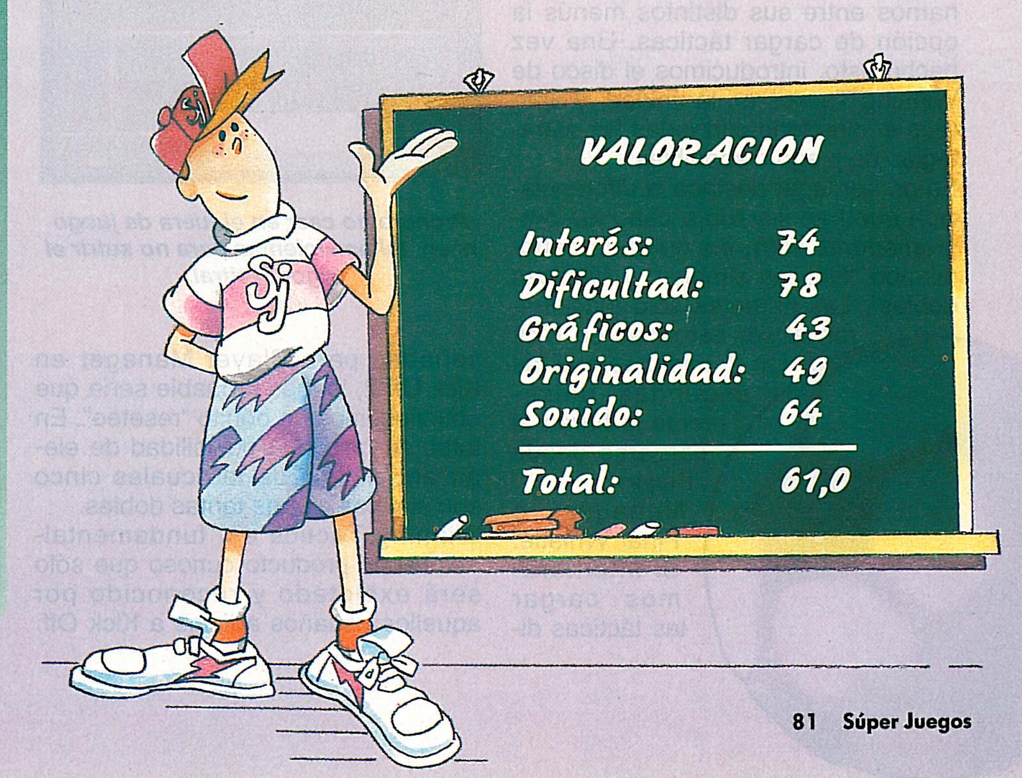
Hay más problemas: los triángulos rojos que apuntan hacia ti hacen que retrocedas mientras que los rombos del mismo color paralizan momentáneamente la nave y suponen la consiguiente pérdida de tiempo.

Partes del primer planeta del sistema Anacreón y terminas en el último planeta del sistema solar. Cada vez que consigas atravesar un planeta aparecerá en pantalla un password o código que permite pasar al siguiente mundo a explorar. Toma nota de los números que aparezcan si no quieres quedarte estancado en el mismo planeta.

ALBERTO PASCUAL

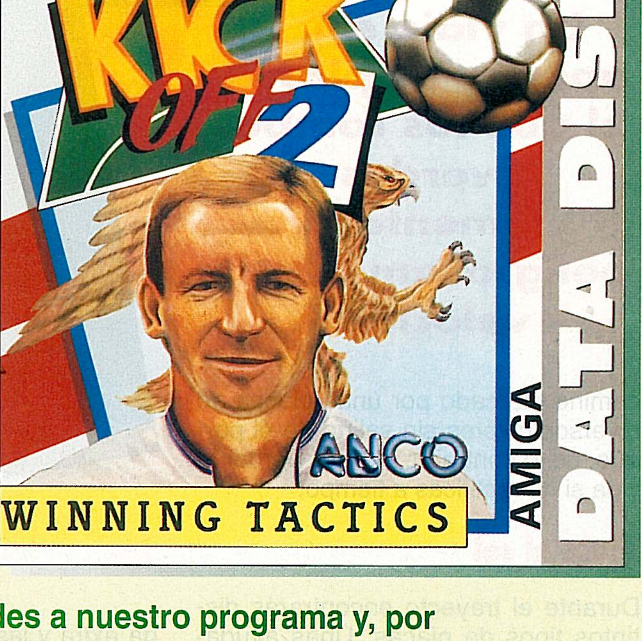
Para sacar ventaja

El principal enemigo del Psyborg es el tiempo asignado para el recorrido, ya que transcurre a gran velocidad y no puedes pararte en ningún recoveco por lo que deberás darte prisa y dotar al juego de toda su emoción. Si quieres que el viaje sea más fácil consigue el mayor número de rombos amarillos que puedas y con ellos dispondrás de créditos que facilitarán tus compras en las tiendas planetas: Entre los artículos que se ofrecen hay vidas extra, mayor asignación de tiempo o un escudo que te protegerá durante una parte del trayecto. Para llegar a las tiendas deberás encontrar una placa amarilla intermitente. Aprovéchalo porque será el único momento de reposo en tu apasionante carrera.

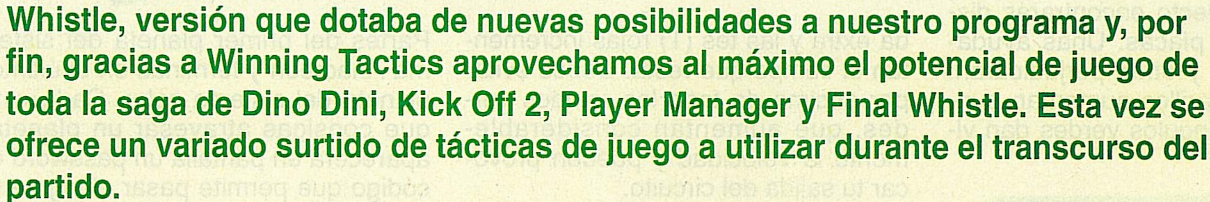


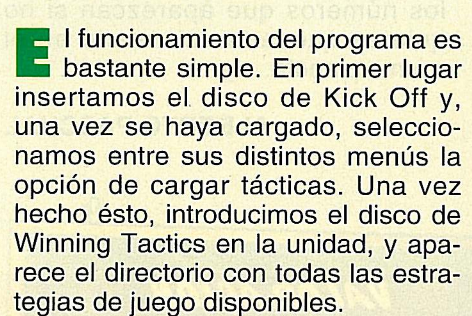
WINNING TACTICS

Nuevo curso para el entrenador de Kick Off



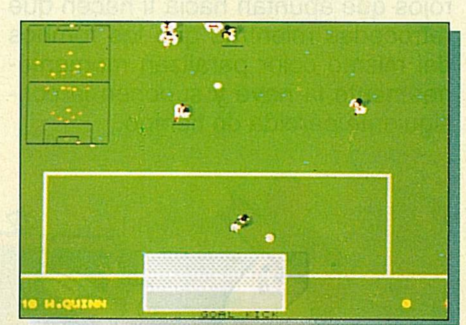
De la mano de Anco llega otro disco de extensión para Kick Off. Primero fue Final Whistle, versión que dotaba de nuevas posibilidades a nuestro programa y, por fin, gracias a Winning Tactics aprovechamos al máximo el potencial de juego de toda la saga de Dino Dini, Kick Off 2, Player Manager y Final Whistle. Esta vez se ofrece un variado surtido de tácticas de juego a utilizar durante el transcurso del partido.





El funcionamiento del programa es bastante simple. En primer lugar insertamos el disco de Kick Off y, una vez se haya cargado, seleccionamos entre sus distintos menús la opción de cargar tácticas. Una vez hecho ésto, introducimos el disco de Winning Tactics en la unidad, y aparece el directorio con todas las estrategias de juego disponibles.

En primer lugar destaca la diferenciación que han llevado a cabo los programadores entre las que han denominado "tácticas simples" y "tácticas dobles". Las primeras sólo funcionarán al ser cargadas en Kick Off 2, mientras que las segundas únicamente lo harán al cargarse desde Player Manager o Final Whistle. Si intentáramos cargar las tácticas diseñadas para Player Manager en Kick Off 2, lo más probable sería que obtuviesemos un bonito "reseteo". En total, se ofrece la posibilidad de elegir entre diez, de las cuales cinco son simples y otras tantas dobles.



Procura no caer en el fuera de juego ni en faltas violentas para no sufrir el rigor arbitral.

Winning Tactics es, fundamentalmente, un producto curioso que sólo será explotado y reconocido por aquellos usuarios adictos a Kick Off. De otra manera el disco se convertirá en una curiosidad y ocupará un segundo plano dentro de la amplia gama que se relaciona con el genial simulador deportivo de Dino Dini.

Instrucciones detalladas

Entre los puntos a favor hay que destacar que en las instrucciones aparece una precisa descripción de

FICHA TECNICA

Nombre: Winning Tactics
Fabricante: Anco
Distribuidor:System 4
Sistema: Amiga
Género: Deportes



Sistema estudiado: Amiga

Para sacar ventaja

Con este programa podemos llevar a cabo un juego determinado, bien sea defensivo u ofensivo. Todo depende de la táctica seleccionada. Es aconsejable elegir una de defensa, otra de ataque y otra neutra para utilizar en las distintas etapas o situaciones del partido.

cada una de las tácticas que se ofrecen y su modo de actuar, así como de los pasos que debemos seguir y losconsejos para que nuestra estrategia de juego sea realmente efectiva.

En Winning Tactics no se han escatimado detalles porque se incluyen todo tipo de tácticas, tanto de ataque como de defensa, de control del centro del campo, de las bandas, de presión a los jugadores contrarios cuando tienen el balón, desmarcar delanteros para centrarles balones, y un largo etcétera que tendremos que descubrir y poner a prueba nosotros mismos.

Para concluir señalaremos un aspecto que se podría calificar negativo: debemos cargar las tácticas de diferente manera dependiendo de la modalidad de juego que deseemos, si vamos a jugar la copa, la liga, un partido simple o un internacional amistoso.

Así pues, Winning Tactics es un programa recomendado únicamente a los más fieles y puntillosos jugadores de Kick Off, porque se trata sobre todo de una ampliación de carácter estratégico, mucho menos profunda, por ejemplo, que Final Whistle.

C.V.P

VALORACION

Interés:	90
Dificultad:	85
Gráficos:	70
Originalidad:	75
Sonido:	60
Total:	69,0

Asista al

En vídeo.

Las teorías de Albert Einstein y Stephen Hawking en el vídeo "El origen del Universo", 1ª parte.

EL ORIGEN DEL UNIVERSO
1.ª PARTE
Las teorías de Albert Einstein y las opiniones de Stephen Hawking
ALBERT EINSTEIN
STEPHEN HAWKING
CONOCER
CON LA COLABORACIÓN DE FIAT

Con la colaboración de:



Una promoción coordinada por CORTAX (Eloy Chaves y Asociados) para CONOCER, patrocinada por FIAT.

Big Bang.





Este mes.

Presencie el nacimiento del Universo. Un interesante reportaje y un vídeo que desvelan los misterios del origen del Cosmos. **¿Podremos controlar el clima?.** Evitar sequías o desviar huracanes es sólo cuestión de tiempo. La policía y los científicos cabalgan juntos en la lucha contra el crimen. **Así se las gasta la policía científica.** El tiempo no pasa por ellos: **los últimos monstruos de las Islas Galápagos.** Se acabaron los talones de Aquiles: **los complejos tienen solución.** La bandera de la ciencia - ficción ondea a media asta. **Adiós, amigo Asimov.**

CONOCER

C&M

A examen



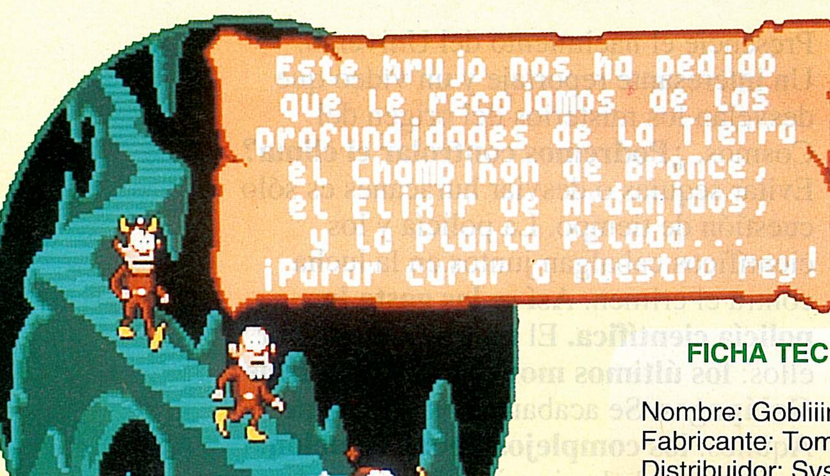
ORDENADORES



GOBLIIINS

El ingenio contra la magia negra

El rey Angoulafre ha sido víctima de un vudú. No importa, los Gobliins irán en busca del mago Niak para que lo salve de la locura. Así comienza este nuevo juego presentado por System 4 que conducirá a todos aquellos que lo prueben, a través de un mundo mágico,no exento de humor.



FICHA TECNICA

Nombre: Gobliiins
Fabricante: Tomahawk
Distribuidor: System 4
Sistema: PC, Amiga, Atari
Género: Aventura



Sistema estudiado: PC.

Nuestros protagonistas son tres duendecillos que tendrán que atravesar las más diversas regiones repletas de trampas, y sólo la ayuda mutua de este simpático trío hará posible que puedan sortear las numerosas emboscadas.Cada uno tiene una personalidad muy definida: Asgard es un guerrero preparado pra todo tipo de peligros, Ignatius es un mago que utiliza sus maravillosos poderes para mover o convertir unos objetos en otros,pero a veces se le va la mano y no controla demasiado bien el alcance de sus acciones, y Oups es el cerebro de los tres. Recogerá y utilizará todos los objetos que encuentre a lo largo del camino con gran sabiduría, pero no puede llevar más de un objeto a la vez.

¡Gracias pequeños gnomos!
Un encanto me impidió buscar
yo mismo estos tesoros.
¡Me han sido muy útiles!
Así pues os encierro.
Vamos... ¡A la cárcel!

Gobliiins es un juego superdivertido con grandes dosis de humor que te harán pasar un buen rato.

¡Cielos! Esta figurilla
representa a nuestro rey
¡qué triste suerte!
Ha sido hechizado por
este maldito brujo...
Según el prisionero que
hemos liberado,
sólo SHADWIN el Sabio
puede ayudarnos.

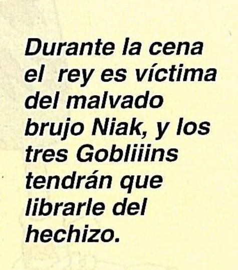
Estas características de cada uno de los tres personajes deberán ser tenidas en cuenta a la hora de intentar llegar hasta la pantalla final de este arcade.
Los Gobliiins deberán buscar al brujo Niak, que detesta el ruido y no abre su puerta mientras no reciba dinero. Desde el suelo de su choza se accede a mundos subterráneos donde encontrar ciertas plantas y brebajes para la magia. Cuando Niak se ausenta de su morada, un extraño perro, que tiene una rara atracción por los pájaros, cuida celosamente la puerta.

En la región de Shadwin

También encontraremos otro mago, Shadwin. Este es una vieja rata, que ayudará a los que estén al lado del bien. Su casa está situada debajo de un campo de zanahorias, que son su única fuente de alimentación. Será muy difícil despertarle porque el paso de los años ha deteriorado su oído y su sordera es casi completa.

Tres duendes sumergidos en un mundo mágico lleno de peligros

En las misteriosas regiones de Shadwin, los Gobliiins encontrarán una gran estatua en levitación, símbolo de la serenidad, bajo la cual habita un dragón de dos cabezas. No nos podremos acercar a él fácilmente, ya que su fuego tiene el poder de consumir ciertos hechizos. Aún más lejos, vive en un castillo en ruinas un gigante muy triste, Meligante. Lee libros que le escribe su bibliotecario, Carbonek, pero desde que le mordió un ogro sólo produce obras desconsoladoras, que hacen caer a Meligante en una melancolía profundísima. Pero ,bajo las ruinas del castillo, los Gobliiins deben encontrar una pieza fundamental para el juego: un arma fatal que destruye todo poder maléfico.
Gobliiins es un juego de aventura muy entretenido, en el que se debe encontrar la salida de cada pantalla, con sorpresas divertidas en cada una de ellas. Los tres duendes irán siempre juntos, pero sólo podrás



Durante la cena el rey es víctima del malvado brujo Niak, y los tres Gobliiins tendrán que librarle del hechizo.

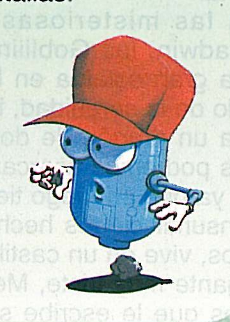
A examen

Los tres inseparables amigos contarán con la ayuda de algún mago que resultará ser el principal causante de todos sus problemas.

Para sacar ventaja

En la primera pantalla, es necesario conseguir un pico que se utilizará en la siguiente para extarer un diamante de la mina.
En todas las pantallas deberás mover a los tres duendes, ya que son necesarias las habilidades del trío para encontrar la salida.
Asgard, el duende forzudo no sólo utiliza los golpes. En ocasiones, será imprescindible que tire de las cuerdas, colgándose de ellas.
Las ramas de los árboles son valiosas, tanto si están en el suelo como si se hallan en su sitio. Pero necesitan la ayuda del mago para conseguir que sean útiles.
Y por si tu desesperación ha llegado al límite, aquí te damos los códigos para pasar las diez primeras pantallas.

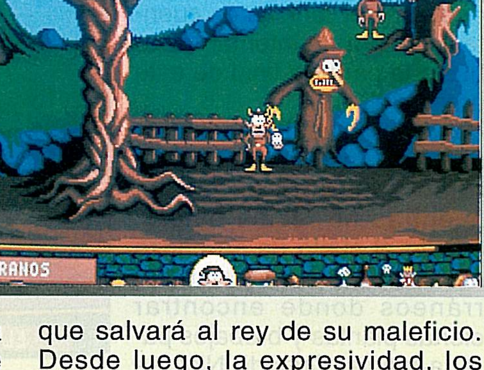
VQVQFDE
ICIGCAA
ECPQPCC
FTWKEEM
HQWFSFV
DWNDFBV
JCJCIHL
ICVGBGS
LQPCTJU
HNWVFKA



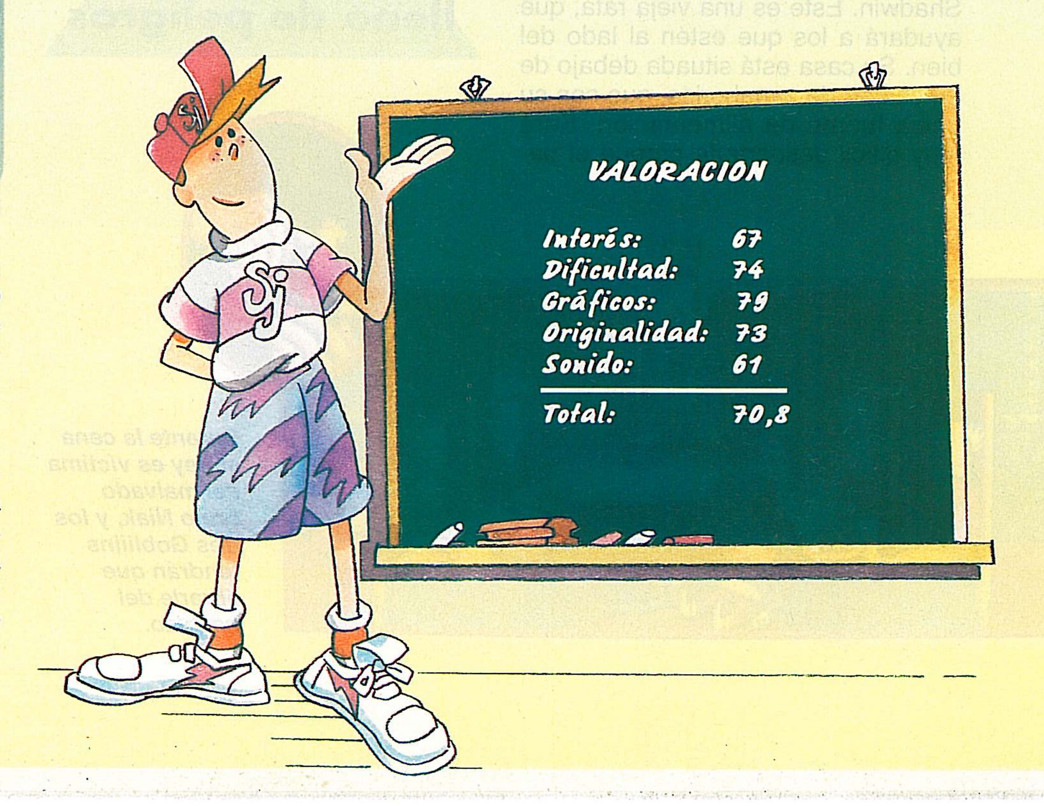
hacer que se muevan de uno en uno para utilizar su acción correspondiente.

Vigila los golpes y hechizos

Habrá que tener cuidado con el empleo de la magia y los golpes, ya que un mal uso de los mismos nos hará perder la energía. También la perderemos al recibir golpes o sustos. La pérdida total de la barra de energía hará que finalice el juego podremos volver a la misma pantalla cargando el código correspondiente o utilizando la propia oportunidad que nos ofrece esta aventura para continuar en el punto en que nos hayamos detenido.
Al principio, **Gobliiins** plantea serias dificultades que hay que vencer, especialmente a fuerza de ingenio. Si te encuentras en esta situación, golpea para hacer que caigan objetos o utiliza la magia para transformar los mismos en otros que te sean más útiles.
No es un juego muy difícil pero te hará pensar en bastantes ocasiones, e incluso puede hacer perder la paciencia a más de uno. Sus grandes dosis de humor así como unos gráficos de gran calidad te harán continuar adelante, en busca del mago que salvará al rey de su maleficio.
Desde luego, la expresividad, los movimientos y las actitudes de los tres protagonistas de la historia no son fáciles de encontrar en cualquier juego. Y no desmerecen de ellas los divertidos "gags" sembrados a lo largo de todas las pantallas.



ANTONIO J. MARTINEZ





¿TE LA JUEGAS?



¡¡VENGA!!, ¡¡ANIMATE!!, ENVIANOS EL CUPON Y HAZTE CON UNA DE ESTAS MAGNIFICAS NEC TURBOGRAF 16 BITS MAS 4 SUPERJUEGOS DE REGALO. ¡JUEGATELA Y GANA!



VIGILANTE
La Mafia de Nueva York tiene a tu chica. Sólo unos matones como ellos podrían hacerlo. ¡Armate de valor! Nunca van solos.

SPACE HARRIER
¡Han llegado! ¡Ya están aquí! Feroces monstruos procedentes de otros mundos han invadido la tierra. ¿Será suficiente tu lancha paralizadora de energía?

BLAZING LAZERS
Enemigos despiadados amenazan la tierra. El Escuadrón Negro quiere aniquilar a sus habitantes. ¡Destrúyelos! Toda la humanidad confía en tu potencia de fuego.

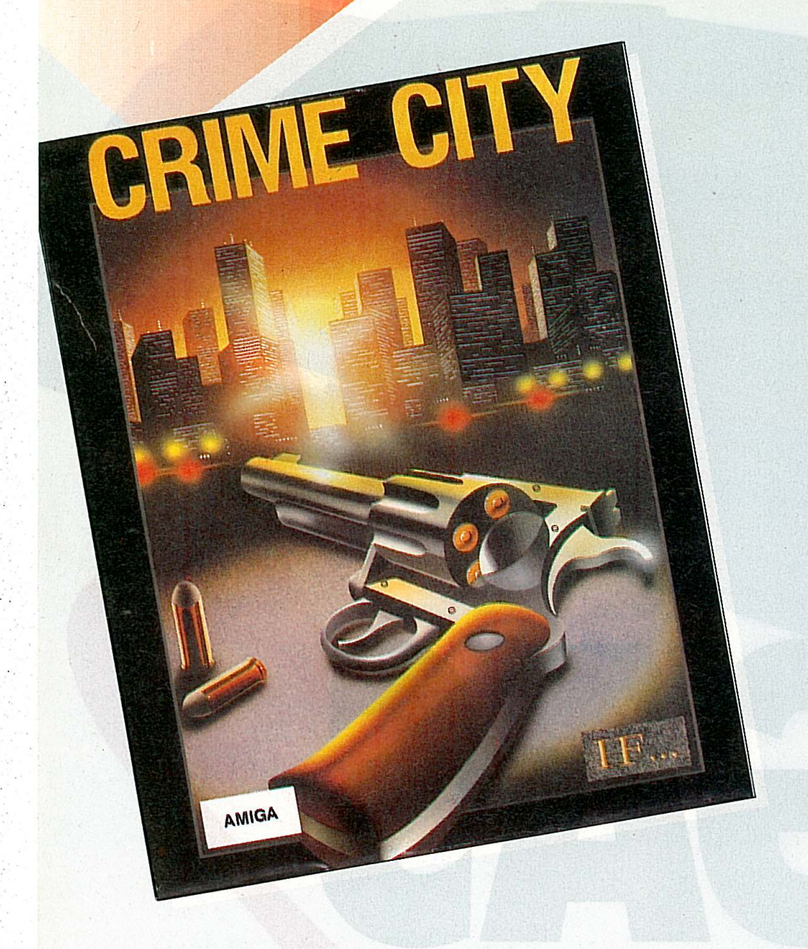
POWER GOLF
¡Elige bien los palos! ¡Las trampas son reales! Nunca el golf fue tan arriesgado y sorpresivo. Sólo tu destreza sabrá sobrepasar sus dificultades.

¡¡APUNTATE AL SUPERSORTEO DE SUPERJUEGOS!!

ENVIA TU CUPON A:

GRUPO Z
EDICIONES MENSUALES
Dpto. de Suscripciones
C/ O'Donnell, 12 - 4.ª Planta 28009 MADRID

Nombre y Apellidos ____________________
____
Calle __________________________________
_____________________ N.º ____________
Código Postal __________________________
Población _____________________________
Provincia _____________________________
Teléfono ______________________________



CRIME CITY

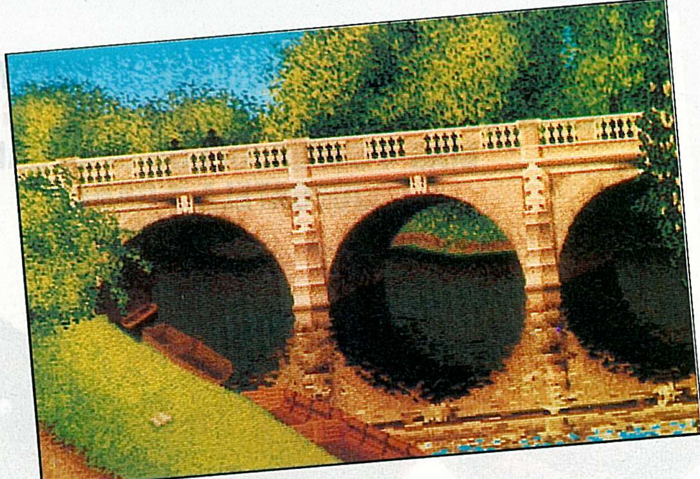
Steve White, detective con experiencia

El reloj marcaba las 10. Era una fría mañana gris, una de esas jornadas en las que no te das cuenta que estás despierto hasta muy entrada la tarde. Después de ponerme mi mejor traje, salí a la calle como siempre y empecé a investigar sobre el caso que más me preocupaba: mi padre había sido inculpado en el asesinato de su mejor amigo, David Walker, y yo era el único que podía solucionar este problema.

Tras vagar por las calles llegué, al pub donde me esperaba mi confidente. Después de invitarle a un trago conseguí algo de información, que más tarde me serviría de utilidad.

Como no tenía nada que hacer, regresé a la escena del crimen. La silueta de David, todavía pintada en el suelo, me hacía pensar en lo que pudo haber ocurrido. Buscando por el suelo encontré una colilla, pista importante, ya que ni mi padre ni David fumaban, lo que indicaba que una tercera persona estuvo allí la noche del asesinato.

Acudí a casa de mis padres, donde mi madre me esperaba con un té caliente y unas galletas, y hablamos sobre la colilla que recogí del suelo. Ella me dijo que fuera a visitar a la señora de la limpieza, quien trabaja todas las noches en el edificio donde tuvo lugar el crimen.



Busca bien por la ciudad y encontrarás paisajes de gran colorido, donde te esperan problemas que deberás resolver para avanzar en la investigación.

FICHA TECNICA

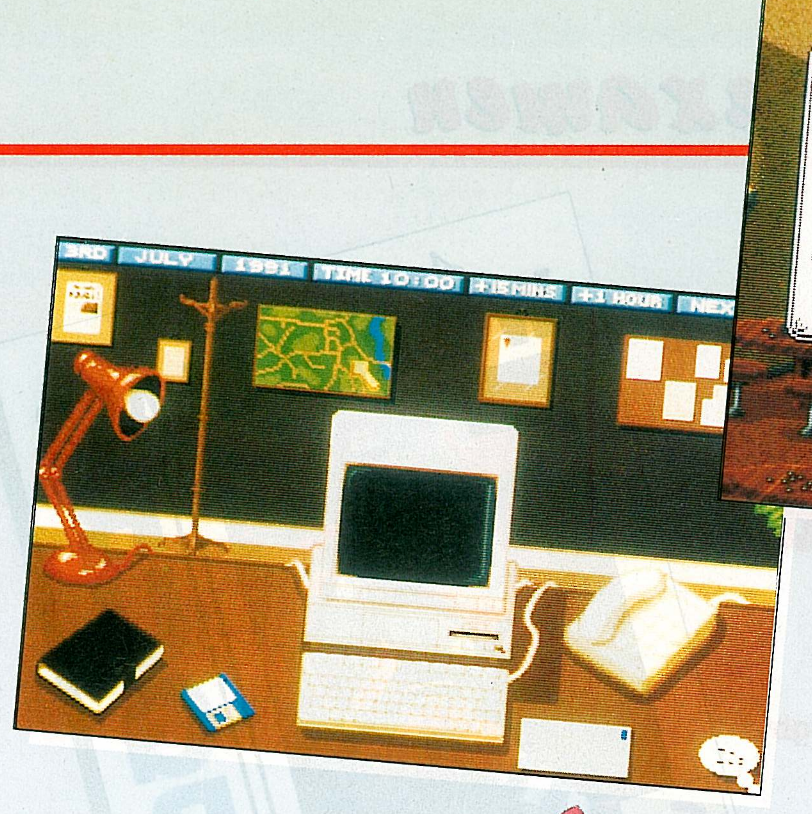
Nombre: Crime City
Fabricante: IF...
Distribuidor: System 4
Sistema: Amiga,
Género: Aventura



Sistema estudiado: Amiga.

Una trampa cruel

Dispuesto a continuar mi tarea cogí un taxi hasta la comisaría de policía, donde estaba retenido mi padre. Después de hablar con él aclaré un



Desde tu despacho podrás realizar todos los pasos que llevan a buen término la investigación. Pero, si prefieres moverte por la ciudad, tienes la posibilidad de recorrer los diversos escenarios que componen la ciudad del crimen y conversar con sus habitantes.

poco más mis ideas: la muerte de David fue consecuencia de una cruel trampa.
Comencé a caminar por las calles intentando colocar las piezas del puzzle en el que mi padre y David eran los protagonistas. Vagando sin rumbo fijo llegué a la puerta de mi oficina y aproveché para dormir unas horas y jugar una partida en mi ordenador.
A la mañana siguiente empezaba otra dura jornada de investigación para resolver el crimen y poner las cosas en su sitio. Volví al pub para ver a mi confidente pero no tenía noticias nuevas, por lo que aproveché para refrescar mi garganta y aliviar un poco la tensión. Volví a la calle y acudí al hospital para continuar las clases de primeros auxilios que había empezado unos días antes y que me habrían de servir de gran ayuda.
Después de mucho investigar conseguí más información y pude resolver muchas de mis dudas y aclarar el misterio. Pero ese es tu trabajo ahora, así que pon manos a la obra y muévete por la Ciudad del Crimen.

CARLOS YUSTE

VALORACION

Interés:	53
Dificultad:	77
Gráficos:	58
Originalidad:	32
Sonido:	45
Total:	53

El reto del investigador privado

Crime City es una aventura pura y simple, sin más agregados que el propio desarrollo del juego. A veces resulta un poco lento pero se solventa con las ganas de descubrir los posibles criminales y autores del delito.
El diseño gráfico es algo monótono y repetitivo ya que siempre se desarrolla por las mismas pantallas. Esta insistencia puede provocar la sensación de tedio y desembocar en una cierta apatía. En cuanto al sonido, salvo ciertas pantallas, el juego no tiene ninguna clase de música ni de efectos sonoros. Una pena. En resumen, **Crime City** es un juego diseñado para los amantes de la investigación y para los seguidores de Philip Marlowe, Mike Hammer, Ironside, Nero Wolfe y Colombo, con lo que podrás emular a tus héroes mientras juegas con tu ordenador.

Pon a prueba tu sentido de la observación, conviértete en buen detective y descubre al autor del crimen

ORDENADORES

A examen

WORLD CLASS RUGBY

Melee, copa y liga

Aunque a veces se confunden, el fútbol americano y el rugby son dos deportes completamente distintos. Con World Class Rugby tenemos la oportunidad de aproximarnos un poco más a la disciplina de la touche y la melee gracias a una interesante simulación deportiva.

En la creación de este programa han intervenido algunas de las más conocidas figuras del mundo de los videojuegos, David Whitaker, creador de las bandas sonoras de los programas de Codemasters en 8 y 16 bits, **Fright Night** y **Fire and Brimstone** entre otros muchos. En esta ocasión el autor de la música ha sido Herman Serrano. El grafista de **Weird Dreams** se ha encargado de los gráficos y el equipo habitual de *Audiogenic* fue responsable del resto.

Insistimos que el juego simula un partido de rugby y no de fútbol americano; es decir, la cuenta de yardas y demás queda suprimida y nuestra tarea se reduce a conseguir puntos, penetrando con el balón en la zona del equipo contrario o con un lanzamiento entre los dos postes de nuestros rivales.

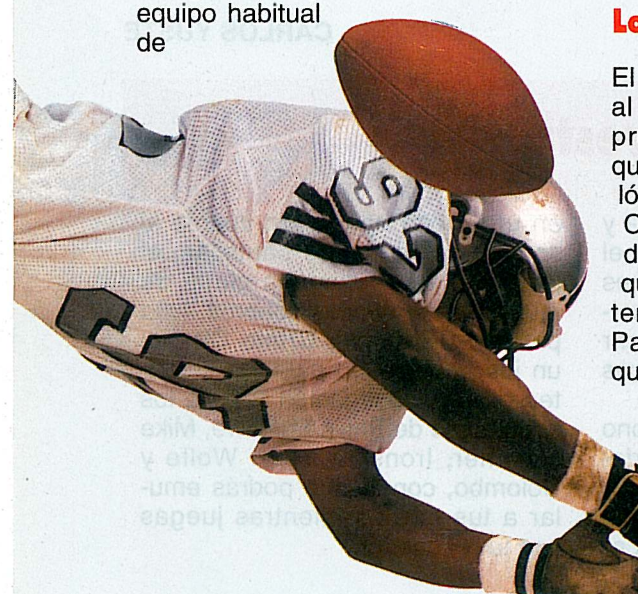


Los placajes

El modo de juego es muy semejante al utilizado por la gran mayoría de programas deportivos. El jugador que se encuentra más próximo al balón es el que nosotros controlamos. Cuando tenemos la posesión podremos pasar o avanzar siempre que esquivemos a los rivales que intentarán detenernos a toda costa. Para ello, señalamos el jugador al que deseamos enviar la pelota y pulsamos el botón de disparo.

Cuando se efectúa un placaje de inmediato se forma una melee o, lo que es lo mismo, se agrupan ambos bandos rápidamente y empujan unos contra otros. Obtiene la pelota el vencedor de la melee (el que más haya empujado que, en este caso, sería el que más rápidamente hubiese 'apaleado' el joystick).

El programa ofrece diversas opciones sobre la configuración del juego (campo nevado, mojado, seco o con barro, viento, características de cada jugador...) y parámetros extras, tales como la visión del campo (de pájaro o en tres dimensiones) o la repetición de la jugada. A primera vista llama la atención la comodidad y claridad con que han sido representadas.



FICHA TECNICA

Nombre: World Class
Fabricante: Audiogenic
Distribuidor: System 4
Sistema: Amiga, ST, PC, CPC, Spectrum y C-64
Género: Deportes

Sistema estudiado: Amiga

El World Class Rugby ofrece un completo menú de opciones que te facilitarán la tarea a la hora de batir a tu rival. Permite escoger entre un buen número de equipos diferentes, y, tras el saque inicial, comenzará toda la emoción de este deporte cuyos mejores jugadores están en Oceanía.

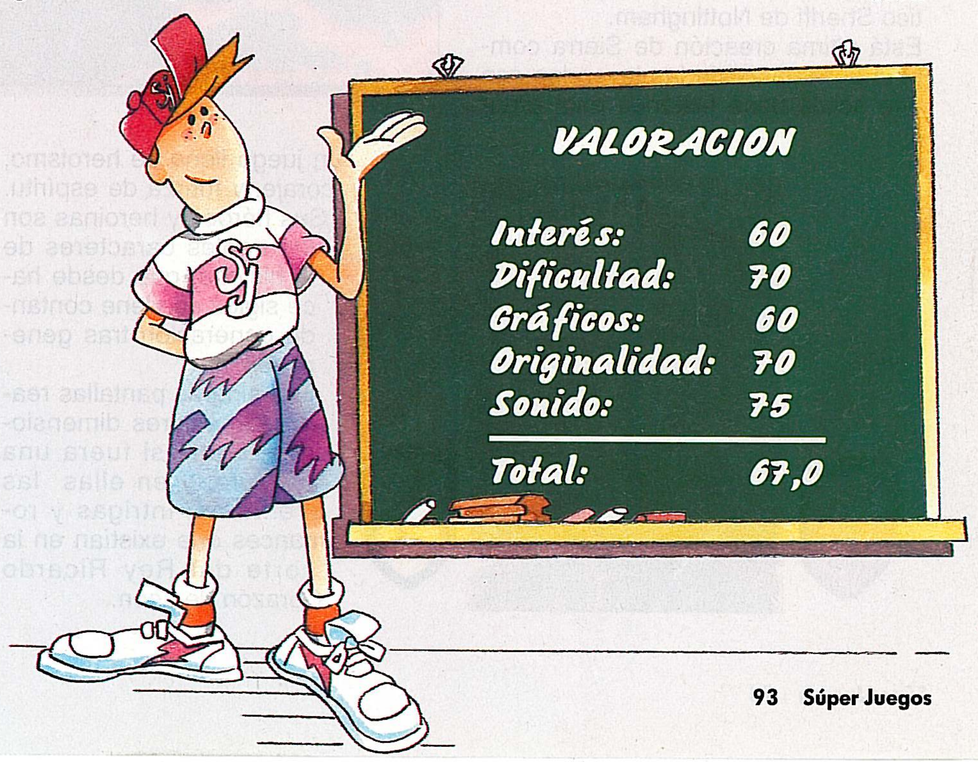
Domina el pase, corre y ensaya. Vigila los botes de la pelota y adáptate a los diferentes terrenos de juego

Cada una posee un icono significativo al que se accede rápidamente situando el cursor encima del mismo y pulsando fuego.

Movimientos bruscos

Además de un partido simple podremos jugar la Liga o la Copa. Es posible grabar cada una de las situaciones gracias a las ofertas existente en uno de los múltiples menús del programa. Es todo un detalle que se haya incluido una opción para formatear los discos directamente desde el juego sin que tengamos que abandonar el mismo.
Respecto a los aspectos técnicos podemos decir que, en general, se adaptan a las necesidades del programa. Destaca la visión del juego en tres dimensiones, algo francamente digno de ver, y las repeticiones de jugadas con la opción Blimp o vista aérea desde la lejanía.
Los movimientos son ligeramente bruscos, tanto los de sus propios sprites como los del scroll aunque es algo que ni siquiera notaremos cuando estemos a mitad de un partido. La animación tampoco es demasiado brillante, pero da el pego; sin embargo, el sonido, tanto los FX como las distintas melodías que acompañan en todo momento, están bien conseguidas.
World Class Rugby es, en definitiva, un buen juego, agradable aunque no permita ningún tipo de exceso. Eso sí, los señores de *Audiogenic* podrían haber exprimido un poco más la idea, (entiéndase mejorar movimiento, scroll, animación...), pero no les ha quedado mal del todo.

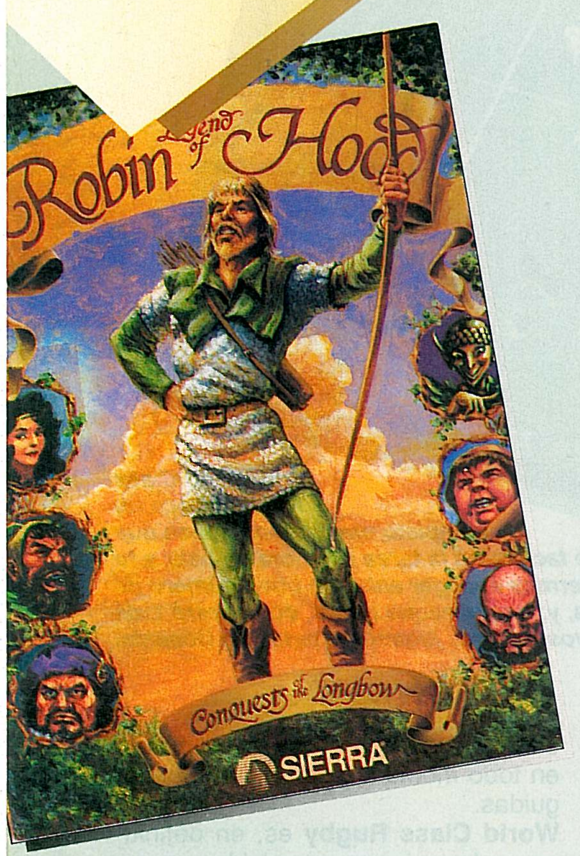
C.V.P

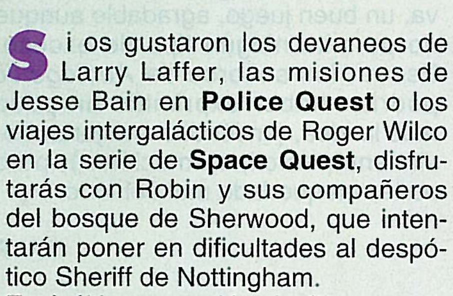


CONQUEST OF THE LONGBOW: THE LEGEND OF ROBIN HOOD

Viaje por el bosque de Sherwood

El legendario Robin Hood vuelve por sus fueros. Acaba de aparecer en Estados Unidos esta aventura gráfica de Sierra, que Super Juegos quiere adelantarte, aunque aún pasarán algunos meses antes de que puedas encontrarla en nuestro pais.

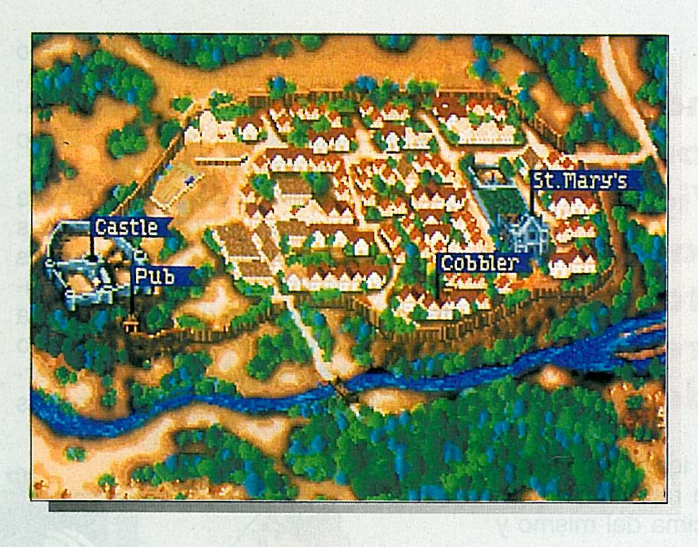




Si os gustaron los devaneos de Larry Laffer, las misiones de Jesse Bain en **Police Quest** o los viajes intergalácticos de Roger Wilco en la serie de **Space Quest**, disfrutarás con Robin y sus compañeros del bosque de Sherwood, que intentarán poner en dificultades al despótico Sheriff de Nottingham.

Está última creación de Sierra combina la fantasía de las leyendas con una sólida base histórica para crear un juego lleno de heroismo, coraje, y fuerza de espíritu. Sus héroes y heroinas son los nobles caracteres de la historia, que desde hace siglos se viene contando generación tras generación.

Examinarás pantallas realizadas en tres dimensiones, como si fuera una película, y en ellas las aventuras, intrigas y romances que existían en la corte del Rey Ricardo Corazón de León.



Dentro del Condado de Nottingham, se encuentra la ciudad donde se desarrolla parte de la acción de esta aventura histórica



FICHA TECNICA

Nombre: Conquest of the Longbow: The legend of Robin Hood
Fabricante: Sierra on line
Sistema: PC, Amiga, Macintosh
Género: Aventura gráfica



Sistema estudiado: PC.



El príncipe Juan y Ricardo Corazón de León son dos de los personajes que aparecen en este juego de Sierra.

Probar tu puntería y convertirte en un experto arquero son algunas de las posibilidades a las que puedes acceder con esta atractiva aventura

Tu misión consiste en llevar a Robin por todo el condado de Nottingham. El propio juego te facilita un mapa para saber en cada momento dónde te encuentras. Durante tus caminatas hallarás multitud de problemas, que deberás solventar unas veces con palabras y otras con flechas. Pero dada tu destreza con el manejo del arco, ningún enemigo podrá dificultar tu labor. Aunque no todo son problemas para nuestro protagonista, ya que en muchas ocasiones podrá practicar su puntería y divertirse con sus compañeros en el bosque de Sherwood.

Juego medieval

En el desarrollo del juego se suceden numerosas pantallas en las que deberás buscar objetos que posteriormente sirven de ayuda. Monedas de oro, un cuerno para avisar a tus compañeros en momentos difíciles, o un arco, son algunos de los elementos que sirven para defenderse en situaciones embarazosas.
Además te enfrentarás a un extraño juego de tablero medieval que debes ganar. La recompensa es que los nativos del pueblo te permitirán acceder al palacio y no te causarán ningún problema a pesar de que son muy inteligentes y saben evitar por todos los medios que triunfes sobre ellos. Para todas estas aventuras contarás con la inestimable ayuda de tus compañeros, Little John, Alan 'a' Dallen, Scarlet y cómo no, el fraile Tuck, con los que conseguirás combatir al tirano Sheriff.

Sé un buen ladrón, enamora a Lady Marian y disfrázate para pasar desapercibido

La misión que debes compartir con ellos es preparar el regreso del Rey Ricardo -secuestrado por el Principe Juan- que partió años atrás a luchar en la Tercera Cruzada. Para preparar la vuelta a casa del Rey es necesario robar los impuestos del Sheriff y con ello perjudicar al tirano Principe y repartir lo que robas entre los

A examen



El mítico bosque de Sherwood es el escenario principal en donde se desarrollan los acontecimientos del juego, cuyo protagonista principal debe rescatar al príncipe Juan y conquistar el amor de Lady Marian.

pobres, y así convertirte en su héroe. Tambien ayudará en la empresa Lady Marian, tu amada, que facilitará muchas de las acciones contra el despótico gobernador.
Como en los últimos juegos de la casa californiana, para moverte, coger cosas, mirar, y todo lo que el juego permite hacer, hay que utilizar su sistema de iconos, que ya conocerás por otras aventuras de *Sierra* o *Dynamix*. Por ésto es muy recomendable el ratón ya que, si lo utilizas, ganarás tiempo y velocidad y seguro que terminarás mucho antes tu aventura en los bosques sajones. Pero, de cualquier manera, también podrás disfrutar con Robin utilizando el teclado de tu equipo, aunque con todas las limitaciones que ello supone.

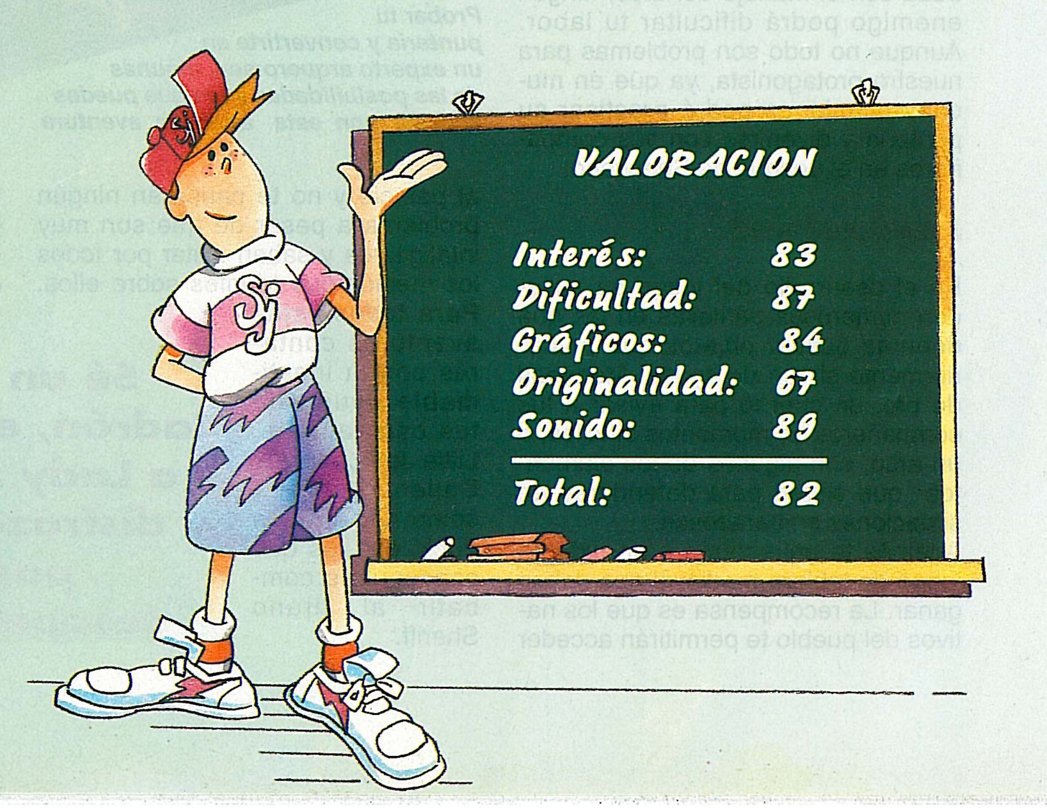
Imágenes artesanas

En cuanto al diseño, magnífico, se mantiene en la línea de *Sierra* y *Dynamix*. Cada una de las pantallas ha sido pintada a mano y posteriormente digitalizada con lo que se logra un altísimo nivel de definición tanto en gráficos como en colores. Te recomendamos por tanto la versión de 256 colores si tu equipo posee esa configuración, aunque la versión de 16 colores no desmerece en nada a la anterior. La animación en tres dimensiones te dará la sensación de estar contemplando una película. **Robin Hood** posee una excelente banda sonora, por lo que recomendamos que instales una tarjeta de sonido en tu equipo para poder disfrutar de sus efectos sonoros y de su música, complemento ideal de este tipo de juegos.
En resumen, es un juego completo en todos sus aspectos, y con él disfrutarás de la leyenda del arquero del bosque de Sherwood. Os recordamos que existe en el mercado español otra versión de **Robin Hood**, comercializada por *Millenium*.

CARLOS YUSTE

Para sacar ventaja

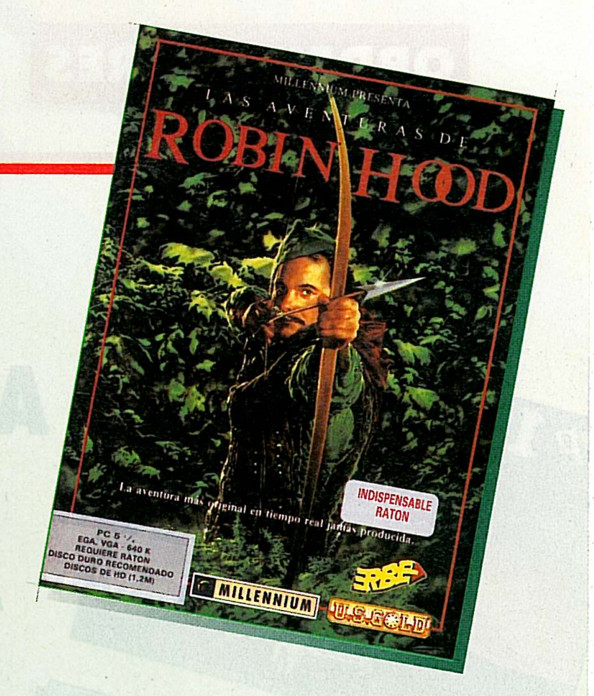
Busca bien por todas las pantallas ya que muchos de los objetos que te interesan están escondidos por el bosque. Es conveniente que, a medida que avances en el juego, lo grabes para solucionar las pantallas, que ganan paulatinamente en dificultad y así evitar posteriores problemas.



VALORACION	
Interés:	83
Dificultad:	87
Gráficos:	84
Originalidad:	67
Sonido:	89
Total:	82

Iconos del Robin Hood de Millennium

En el castillo de Nottingham Robin de Loxley baila alegremente con los campesinos del lugar. Cuando aparece el nuevo Gobernador, enviado por el Rey, es expulsado de su territorio y se convierte en el famoso héroe de leyenda Robin Hood. A continuación damos algunos consejos para conseguir distintos iconos.





El castillo y la aldea son dos de los escenarios en la que se desarrolla esta aventura de Robin Hood. Cornetas, anillos, rayos y plumas te ayudarán a llegar al final del juego.

- **BOLA**: La conseguirás hablando con tu gran aliado el brujo que se encuentra en la esquina noroeste del mapa. Cada vez que pulses sobre ella podrás ver el resumen del juego con todos sus personajes representados como puntos de distintos colores. Pulsa con la mano, que se ha vuelto verde, sobre cualquier lugar del mapa donde te gustaría que Robin fuese.

- **PLUMA:** Te proporciona una vista aérea móvil. Con ella y los iconos de flecha, que se ponen rojos cuando se activa, desplazas tu campo de visión por cualquier parte del escenario. Ten en cuenta que seguirás en la misma posición. Para conseguir este icono debes hablar con el pato que hay en el lago del castillo y posteriormente matarlo.

- **SETA:** Este icono es un revitalizador. Con él puedes resucitar a los muertos. Normalmente, en los alrededores de la casa del brujo o en la de Little John, hay pequeñas manchas blancas dispuestas en círculo que deberás coger con el icono MANO CERRADA. Son de un solo uso y las puedes localizar en el mapa como un punto blanco que no se mueve.

- **CORNETA:** Este icono te lo dará el primer campesino que salves de las garras del sheriff. Servirá como aviso por la que tus hombres sabrán que los necesitas, acudiendo rápidamente a tu llamada.

- **ANILLO:** También tendrás que cortejar a la dulce Marian, hija del Gobernador, que en la tercera conversación te dará un anillo con el que puedes ver casi el alma de cada uno de los personajes que circulan por la historia. Te dará detalles tales como si tienen dinero, hambre, sus tendencias religiosas y políticas y la estima u odio que en ellos despiertas.

- **RAYO:** Si escuchas unos extraños rugidos es que la bestia roja anda cerca. Ella te concederá, a cambio de un favor, un rayo que atonta y debilita a quien señales con la mano verde. Aunque su efecto es corto, sirve para sacarte de apuros.

- **HABITO:** El lugar más seguro para esconderse y desaparecer es sin duda el disfraz de monje. Para conseguirlo debes localizar al fraile Tuck a quien reconocerás porque lleva en las manos dos grandes bolsas de dinero que debes robarle. Después de los gritos y lamentos propios de todas tus víctimas, se sentará cabizbajo y apesadumbrado, lamentándose de su suerte, pues no puede volver sin dinero al monasterio. Ofrécele unirse a la banda y te regalará el viejo hábito que servirá de disfraz.

FERNANDO MALLÉN

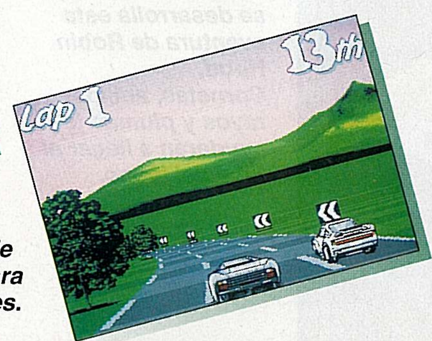
ORDENADORES

Antes que nadie

JAGUAR XJ 20

Antología de las carreras automovilísticas

Aunque los juegos de carreras de coches representan un tema bastante explotado en la industria de los vídeojuegos, cada cierto tiempo una compañía de software se decide a probar fortuna en este género y lanza un programa que rompe con la tónica existente. En este caso, fue la británica Core Design.



El juego dispone de distintos paisajes para cada una de las fases.

FICHA TECNICA

Nombre: Jaguar XJ 220
Fabricante: Core Design
Distribuidor: Proein S.A.
Sistema: Amiga y Atari
Género: Carreras de coches

Sistema estudiado: Amiga

El programa está en la línea que iniciara en su día **Out Run** de *Sega*. Gráficos de gran calidad, con digitalizaciones para los fondos de montañas, nieve o ciudad, melodía pegadiza, efectos sonoros bastante conseguidos y, sobre todo, un movimiento rápido pero muy suave, aspecto este último que resulta imprescindible en los programas de carreras para emular la realidad y enganchar al jugador.

La acción se desarrolla en el tercio inferior de la pantalla donde aparece nuestro flamante Jaguar. El objetivo, como es habitual en todos los productos de este género, es llegar lo más lejos posible pese a las dificultades. Disponemos de un tiempo limitado para complementar cada etapa y llegar al final de la misma.

Obstáculos y potentes rivales impedirán nuestra victoria. Las cunetas también cuentan

Variedad garantizada

El juego tiene varios detalles gráficos de gran calidad. Destacan los bordes de la carretera, en los que se pueden encontrar cataratas, largos túneles donde la conducción es mucho más peligrosa, acantilados y riscos, puertos de montaña y algún que otro cruce.

El juego toma los decorados típicos del país que se recorre hasta un total de 12, incluyendo EE.UU, China, India, Japón, Suiza, Inglaterra y la CEI. Cada país está dividido en tres circuítos, con lo que la variedad está garantizada. Además, por si fuera poco, el clima también influye en el desarrollo de la carrera y la conducción del coche varía en función de la zona que se atraviesa. Mención aparte merecen el movimiento y la animación de los coches, así como la del personaje principal. Los gáficos han sido cuidados de tal forma que no se nota ni el más mínimo cambio entre fase y fase

En definitiva, a estas alturas es muy difícil hacer un programa original, y más aún de carreras de coches. Sin embargo, los programadores de Core se las han ingeniado para suplir esta dificultad y añadir un montón de ingredientes -algunos vistos en otros programas, pero nunca reunidos- para conseguir un producto de calidad que no defraudará a los amantes de este tipo de juegos.

MARIO DE LUIS GARCIA



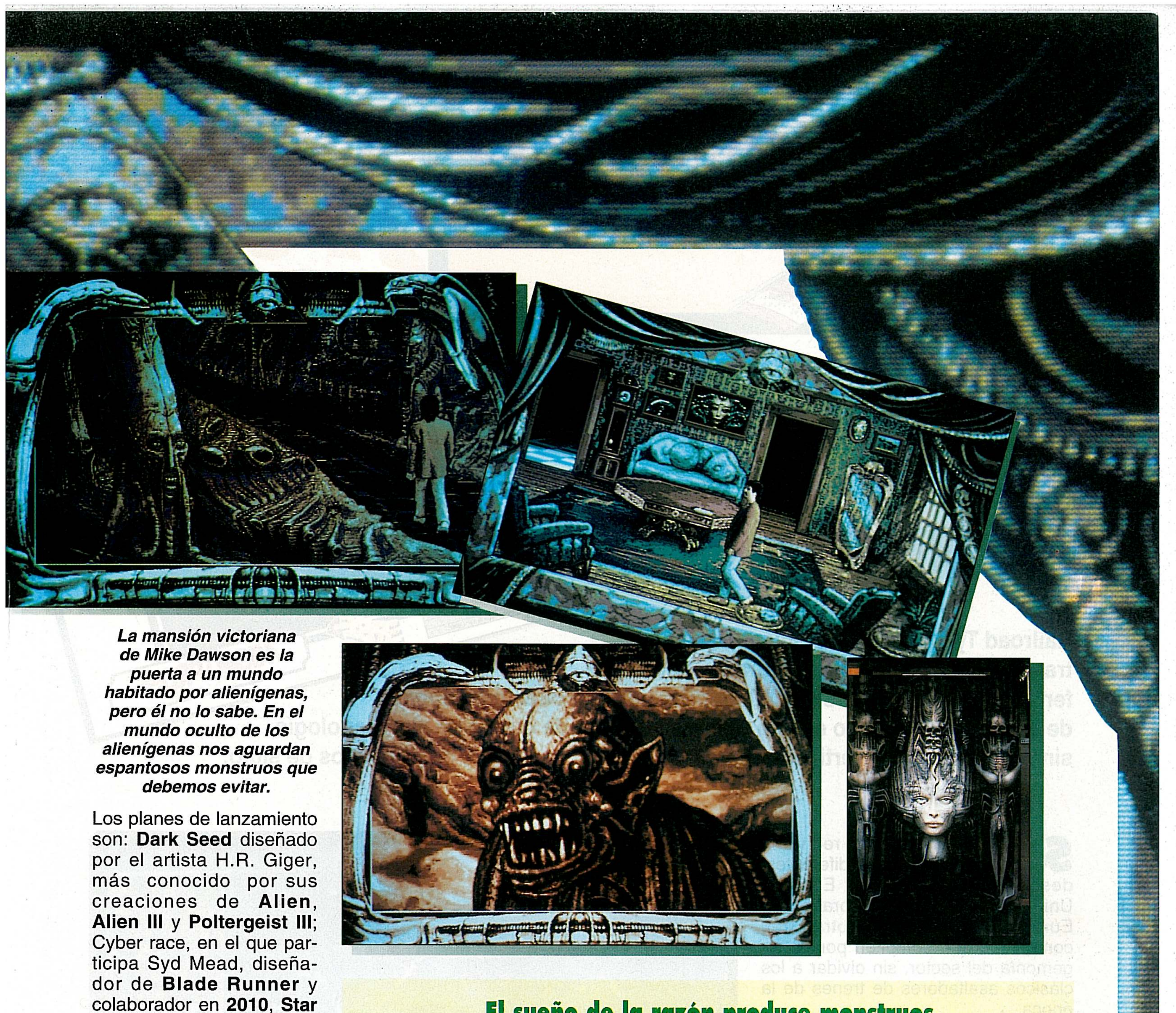
CYBERDREAMS

El ordenador convertido en un cine

Hace pocas semanas que Patrick Ketchum, presidente de la recién nacida compañía Cyberdreams presentó en Madrid una línea de videojuegos caracterizada por su diseño y su innovadora temática.
A continuación, Ketchum habló en exclusiva con SUPER JUEGOS sobre las próximas novedades de esta firma.

¿Por qué un juego de este tipo?
Los juegos de acción no van con el tipo de usuario que posee un PC, son gente más preparada e inteligente y les gustan los juegos de pensar, donde la inteligencia es un factor importante. Intentamos convertir el ordenador en un cine, con películas interactivas en las que el protagonista es el mismo jugador.
¿Estará Dark Seed disponible en consolas?
Todavía no es seguro, pero estamos en negociaciones con Sony y es posible que aparezca para algunas consolas. De momento estamos trabajando en una versión para CD-ROM más completa y con todos los textos hablados.
¿Cuánto tiempo lleva la preparación de un juego de este tipo?
De la programación se han ocupado seis personas durante año y medio. Unicamente en los gráficos se invirtieron doce meses. Un juego de este tipo requiere un equipo muy grande y su elaboración lleva bastante tiempo.
¿Por qué conceden tanta importancia a los gráficos?
Lo primero que destaca en cualquier juego son los gráficos y el diseño. Damos especial importancia a todo lo que entra por los ojos. La caja, por ejemplo, ha costado producirla y diseñarla dos millones de pesetas. Los programadores han pasado una semana repasando los gráficos con Giger en Suiza. Intentaron que los retoques fuesen mínimos para que se parezcan más a una película.
¿Cómo se han llevado a cabo las animaciones?
Los movimientos de los personajes y animales se graban en video y después se digitalizan en blanco y negro. Más tarde se retocan y se les da color.
¿Cuáles son vuestros próximos lanzamientos?

Los textos y las voces digitalizadas están traducidos al castellano



La mansión victoriana de Mike Dawson es la puerta a un mundo habitado por alienígenas, pero él no lo sabe. En el mundo oculto de los alienígenas nos aguardan espantosos monstruos que debemos evitar.

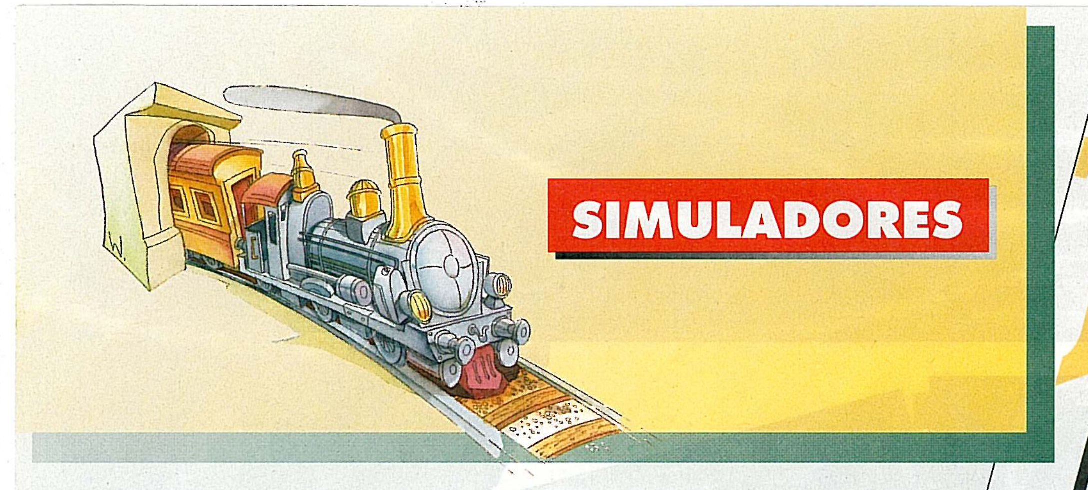
Los planes de lanzamiento son: **Dark Seed** diseñado por el artista H.R. Giger, más conocido por sus creaciones de **Alien**, **Alien III** y **Poltergeist III**; Cyber race, en el que participa Syd Mead, diseñador de **Blade Runner** y colaborador en **2010**, **Star Trek**, **Aliens**, **Short circuit** y **Tron**; y **The evolver**, aun sin determinar su lanzamiento, que ha sido diseñado por John Rosengrant, más conocido por sus trabajos en **Terminator**, **Terminator II**, **Predator** y **Predator II**. También hay otro título que aun no tiene nombre y que ha sido diseñado por Harlan Ellison, el autor de ciencia ficción que más premios ha ganado.

LUIS JORGE GARCIA

El sueño de la razón produce monstruos

Dark Seed es el primero de los lanzamientos de Cyberdreams para el presente año. Con apariencia futurista, narra la historia de Mike Dawson, un hombre al que unos alienígenas han implantado un embrión en el cerebro. Mike tiene tres días para librarse de él o se convertirá en la primera pieza de una nueva generación de criaturas biomecánicas que conquistarán el planeta Tierra.

La casa de Mike oculta la puerta a un mundo extraño y siniestro. En él se encuentra la solución a su problema y también la clave de la supervivencia del planeta. Sólo Mike, con los objetos que encontrará por el camino y con su capacidad de razonamiento, puede encontrar la salida de tan difícil situación. El aspecto técnico de la aventura es brillante. Las pantallas del mundo alienígena han sido digitalizadas de los prestigiosos dibujos de H.R. Giger, reputado artista cuyos diseños sirvieron de inspiración para la películas: Alien, Alien III y Polstergeist II. Las animaciones pertenecen a seres reales que han sido filmados y pasados al ordenador imagen por imagen y, además, cuenta con buenos efectos de sonido, voces digitalizadas en castellano y una auténtica banda sonora.



Sid Meier's
RAILROAD TYCOON
La construcción de un imperio en la Edad de Oro de los ferrocarriles.
MICROPROSE

RAILROAD TYCOON

Para competir con RENFE

Railroad Tycoon es un simulador que nos transporta directamente a la Era Dorada de los ferrocarriles, en pleno siglo XIX. A diferencia de otras creaciones de Microprose, ésta no es una potente máquina de guerra de alta tecnología, sino que puede convertirnos en un magnate del ferrocarril de principios de siglo.

Se puede construir una red viaria en cuatro escenarios diferentes, desde la costa oeste de Estados Unidos hasta el mismo corazón de Europa. Los rivales son otras tres compañías que compiten por la hegemonía del sector, sin olvidar a los clásicos asaltadores de trenes de la época.

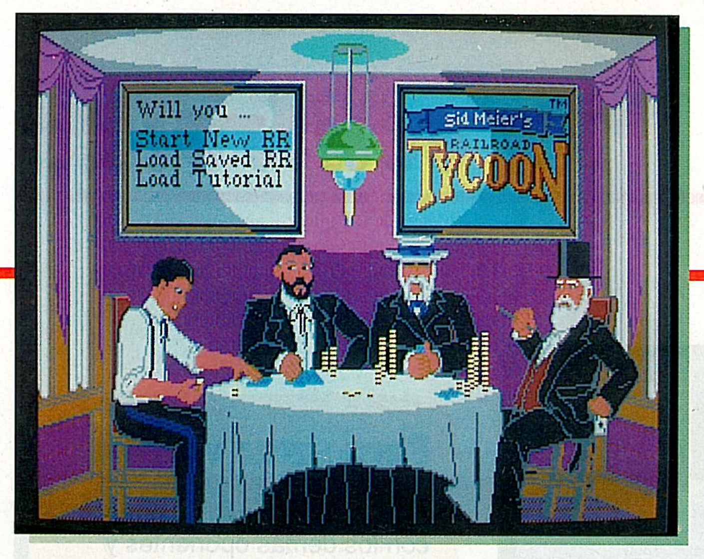
Se deben construir estaciones y terminales, llevar pasajeros y correo de una ciudad a otra y transportar mercaderías tales como carbón, grano o acero, mientras se amplía paulatinamente la red viaria al tiempo que se actualiza cada convoy con arreglo a las exigencias de la época.

Menús desplegables

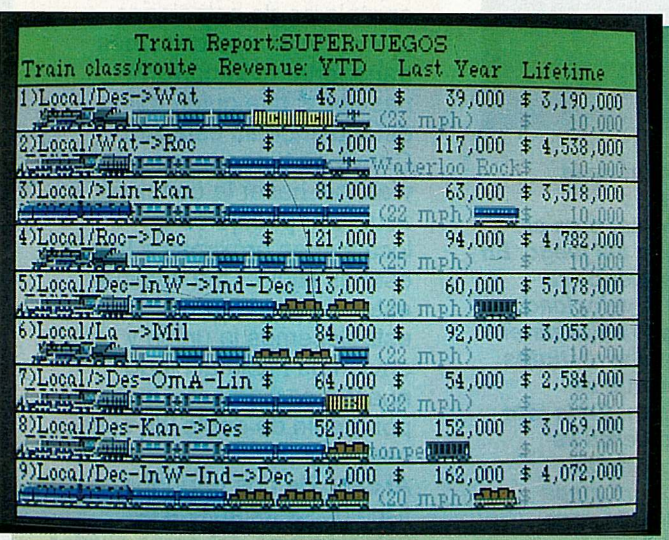
Este programa tiene un cómodo manejo con menús desplegables, lo cual no significa que sea fácil ya que, al principio y salvo que utilicemos líneas de crédito, sólo veremos en nuestra cuenta bancaria números rojos. También podremos influir en la economía y el desarrollo industrial, mientras que el simulador arroja los



Contemplar, de forma simultánea, nuestra red de ferrocarril, es sencillo desde esta pantalla que muestra todas las ciudades en las que se ha conseguido poseer una estación.



Tu controlas



Train Report:SUPERJUEGOS

Train class/route	Revenue: YTD	Last Year	Lifetime
1)Local/Des->Wat	$ 43,000	$ 39,000	$ 3,190,000
		(23 mph)	$ 10,000
2)Local/Wat->Roc	$ 61,000	$ 117,000	$ 4,538,000
		Waterloo Rock	$ 10,000
3)Local/>Lin-Kan	$ 81,000	$ 63,000	$ 3,518,000
		(22 mph)	$ 10,000
4)Local/Roc->Dec	$ 121,000	$ 94,000	$ 4,782,000
		(25 mph)	$ 10,000
5)Local/Dec-InW->Ind-Dec	113,000	$ 60,000	$ 5,178,000
		(20 mph)	$ 36,000
6)Local/La ->Mil	$ 84,000	$ 92,000	$ 3,053,000
		(22 mph)	$ 10,000
7)Local/>Des-OmA-Lin	$ 64,000	$ 54,000	$ 2,584,000
		(22 mph)	$ 22,000
8)Local/Des-Kan->Des	$ 52,000	$ 152,000	$ 3,069,000
		onpe	$ 22,000
9)Local/Dec-InW-Ind->Dec	112,000	$ 162,000	$ 4,072,000
		(20 mph)	$ 10,000

La competencia, composición de los trenes, implantación de la red y nuevas estaciones, pantalla a pantalla.

balances respectivos en ejercicios fiscales bianuales. Se pueden pedir préstamos poner industrias, mejorar estaciones y hasta comprar bonos del tesoro o invertir en acciones de las otras compañías, para ampliar y optimizar la red de ferrocarriles.

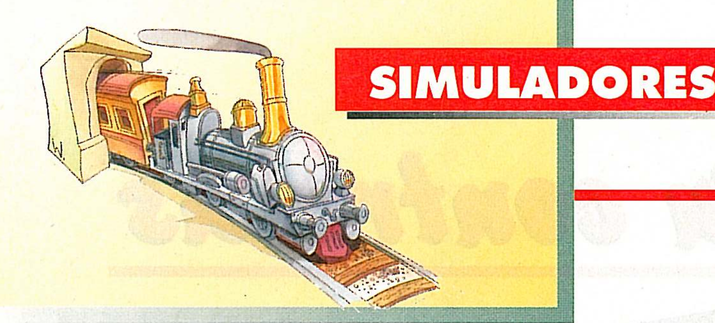
Gráficos informativos

Los gráficos son atractivos, con bastantes pantallas en las cuales podemos saber en cualquier momento el estado en el que se encuentran nuestras finanzas, la situación con respecto a las otras compañías o la graduación que hemos alcanzado con un simple vistazo al menú correspondiente.
Ofrece la posibilidad de contemplar distintas áreas geográficas: regional, detalle y local, a la vez que controla simultáneamente los avances de las distintas compañías de ferrocaril que son competencia directa.
A través de la pantalla de noticias, en forma de periódico, es factible recabar información sobre los últimos acontecimientos sociales y económicos, y otro tipo de sucesos tales como huelgas, periodos de recesión y épocas de desarrollo.También nos informará puntualmente de la salida al mercado de la última locomotora puesta a la venta, que debemos adquirir lo más rápidamente posible, aunque hay que tener en cuenta que el cambio de una locomotora vieja por una nueva, supone también la modificación de todos los vagones del tren por otros más actuales con el consiguiente gasto adicional para el jugador.
Uno de los momentos peligrosos durante el juego es cuando la cuenta corriente amenaza con números rojos. Si se tienen 1.000 unidades monetarias de menos, lo más probable es la expulsión del juego. Este recomendará efusivamente que el jugador se dedique a ser fogonero o limpiador de chimeneas, ya que su futuro como magnate del ferrocarril no es muy halagüeño.

En cada zona de juego se requiere una estrategia distinta

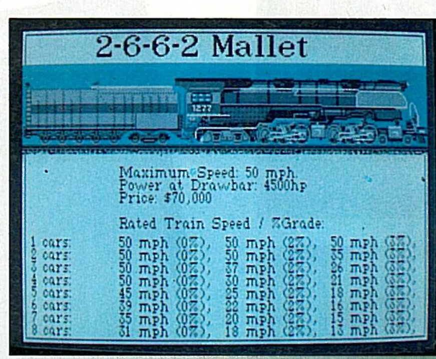
Ratón y teclado

El **Railroad Tycoon** es muy completo. Lo más cómodo es el uso del ratón y teclado simultáneamente, ya que la configuración inicial nos permite utilizar esta opción. También es posible la elección de diferentes tarjetas de sonido, en las que los efec-



Tu controlas

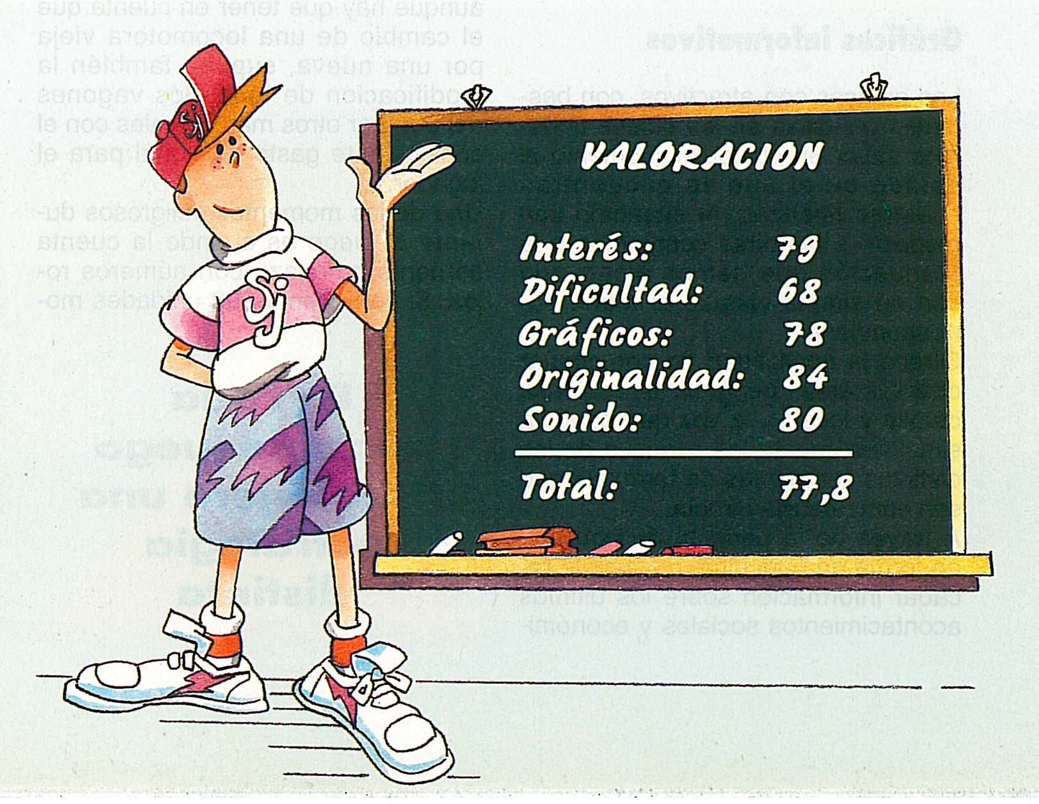
tos sonoros de los trenes aportan gran realismo a este simulador. En las estaciones se acumularán los stocks. Debemos procurar que esto no ocurra, ya que bajará nuestro porcentaje de efectividad, y por consiguiente, no subiremos en el ranking de empresas.
Será necesario dotar de una mayor velocidad a nuestros trenes, en su trayecto de una ciudad a otra. Una buena solución al problema es cambiar la vía sencilla por una doble, pero hay que tener en cuenta que se debe realizar sólo en pequeñas secciones, ya que tienen un elevado coste y su amortización es larga.
Para ver cómo progresa nuestro juego, podemos subir la velocidad del mismo, y sabremos si las gestiones anteriormente hechas han sido las acertadas.
Este simulador es recomendable para las personas que hayan probado el **Sim City** o el **Sim Earth**, ya que no es un programa precisamente para los más pequeños de la casa, sino que, por su complejidad y manejo de conceptos económicos atraerá mayoritariamente al público adulto. En definitiva, se trata de hacer la competencia a RENFE, y eso siempre es duro.



La elección de la máquina es fundamental para el desarrollo del juego. En la foto superior se aprecia la velocidad que puede alcanzar el tren con los distintos vagones que se enganchan. En la foto de la izquierda se puede observar, mediante un mapa general de la zona geográfica en la que estemos jugando, el desarrollo de nuestra red de ferrocarriles.

Para sacar ventaja

Resulta apasionante competir con los demás oponentes y apropiarse de estaciones ajenas. Para ello debemos transportar más correo y pasajeros que quien está defendiendo su estación. Conviene tener preparadas las vías, sin hacer la conexión, y acumular pasajeros en localidades próximas a la que está en litigio. Una vez que estemos preparados establecemos la unión y enviamos hacia allí todo nuestro cargamento, incluso por medio de doble vía si es necesario.
Al cabo de dos períodos fiscales se establece la votación y no debemos olvidar que por cada cien toneladas de correo o por cada cien pasajeros transportados, obtendremos un valioso punto.

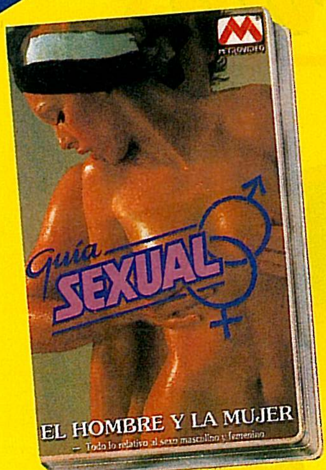


EN VIDEO

EL PODER DE LA IMAGEN

VIDEOS DESDE 995 PTAS.

METROVIDEO



GUIA SEXUAL

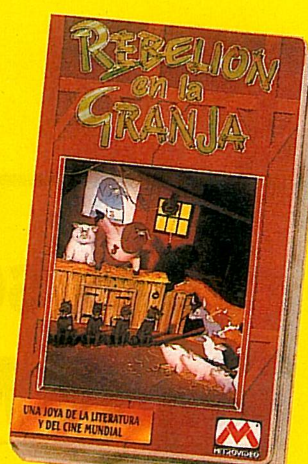
- Relaciones sexuales.
- Formación de los espermatozoides. La eyaculación.
- Excitación sexual. Procesos de la erección masculina y la lubricación femenina.
- Infertilidad e impotencia: dos problemas muy diferentes.
- La edad en la relación sexual.
- Primera menstruación (menarquía). Ciclo menstrual.
- La frigidez femenina.
- Métodos anticonceptivos: espiral, píldora, ogino...
- Menopausia, problemas físicos y psíquicos.

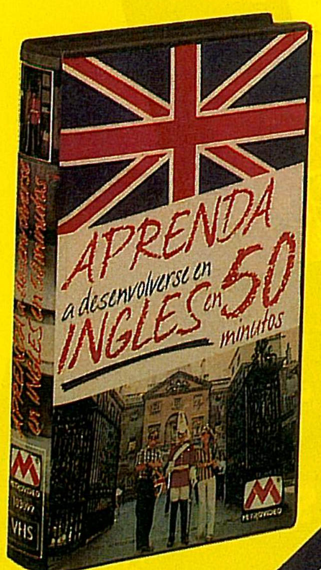
Duración aprox. 60 min. • P.V.P. 1.995 ptas.

REBELION EN LA GRANJA

Adaptación cinematográfica en dibujos animados del "best-seller" "ANIMAL FARM" del afamado escritor George Orwell.
En la granja del Sr. Jones tiene lugar una verdadera revolución; los animales se han sublevado y han desterrado a su antiguo amo. Juntos deciden capitaneados por Napoleón, uno de los cerdos de la granja, organizarse, crear sus propias leyes y vivir un nuevo orden únicamente animal.
Un film encantador para los pequeños y con una doble lectura crítica a los regímenes totalitarios para los mayores.

Duración aprox. 75 min. • P.V.P. 2.495 ptas.





APRENDA A DESENVOLVERSE EN INGLES EN 50 MINUTOS

UN EXITO EN ESPAÑA TRAS EL RECORD DE VENTAS A NIVEL MUNDIAL.

12 LECCIONES • 12 SITUACIONES COTIDIANAS
• 1.El saludo • 2. En la tienda. • 3. Hablando de dinero. • 4. Preguntas importantes. • 5. En una fiesta. • 6. En el restaurante. • 7. Llamada telefónica. • 8. En el campo de juego. • 9. Recorrido por la casa. • 10. Modismos. • 11. Programando un viaje. • 12. En el hotel.

Duración aprox. 50 min. • P.V.P. Libro+Video 2.995 ptas.

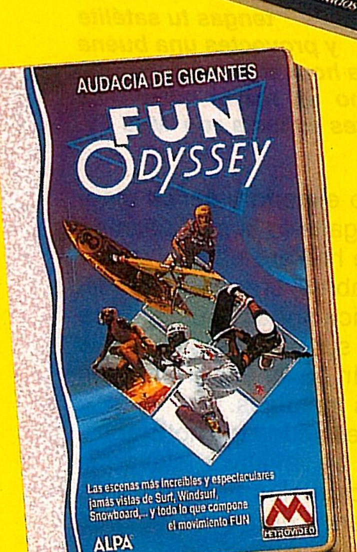


Método activo y entretenido con resultados seguros

EL FABULOSO MUNDO DEL MAR

CINTA 1: Un mar de millones de años. Fósiles de la fauna y flora marinas.
CINTA 2: Formaciones coralinas, tesoro de reyes. Amigo y enemigo. Delfines y Tiburones.
CINTA 3: Un mito en extinción: los Cachalotes. Legendarios bancos de pesca (pez espada y atún).

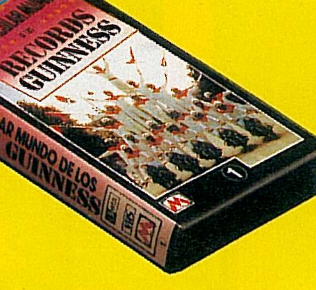
3 VIDEOS con una duración total de 275 min. • P.V.P. 3.995 ptas.



FUN ODYSSEY

El movimiento FUN se ha convertido en toda una filosofía, una forma de vida. Sobre una tabla, sobre la nieve, se consiguen imágenes alucinantes. Las escenas pueden ser sobrecogedoras. Súmele una buena música y una excelente fotografía y obtendrá AUDACIA DE GIGANTES.

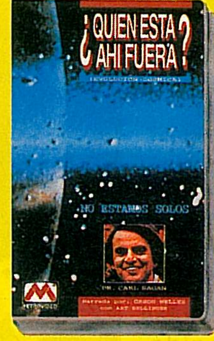
Duración aprox. 90 min. • P.V.P. 1.495 ptas.



RECORDS GUINESS

1 Hora de proezas, de esfuerzos asombrosos, de imágenes increíbles...Tenga ahora en imágenes el libro más vendido en el mundo.

Duración 60 min P.V.P. 995 ptas.



¿QUIEN ESTA AHI FUERA?

El doctor Carl Sagan, y un grupo de expertos, aportan pruebas evidentes de la existencia de vida en el Universo.

Duración 53 min - PVP. 995 Ptas.



ASI FUE

"Terminator","Invasión USA.","Desaparecido en combate II"...Conoceremos los recursos que se utilizaron para el rodaje.

Duración 60 min. PVP. 995 Ptas.

SI NO ENCUENTRAS ESTOS PROGRAMAS EN TU ESTABLECIMIENTO HABITUAL PIDELO LLAMANDO AL TELF. (91) 628 21 60 O ENVIANDO ESTE CUPON A IMAGEN 35 & ASOCIADOS, S.L., APARTADO DE CORREOS 318 - 28100 ALCOBENDAS (MADRID)

CUPON DE PEDIDO CONTRA-REEMBOLSO. Deseo recibir los títulos marcados (más 350 pesetas de gastos de envío y manipulado.)

- ❑ GUIA SEXUAL (1.995 ptas.)
- ❑ REBELION EN LA GRANJA (2.495 ptas.)
- ❑ APRENDA INGLES EN 50 MIN. (2.995 ptas.)
- ❑ EL FABULOSO MUNDO DEL MAR (3.995 ptas.)
- ❑ FUN ODYSSEY (1.495 ptas.)
- ❑ RECORDS GUINESS (995 ptas.)
- ❑ ¿QUIEN ESTA AHI FUERA? (995 ptas.)
- ❑ ASI FUE (995 ptas.)

Nombre ....
Domicilio ....
Población ....
Provincia .... C.P. ....
Teléfono .... D.N.I. ....

38/5-92/P

Tu controlas

Para sacar ventaja en el Mad TV

- Al principio del juego olvídate de Betty, pero tampoco demasiado. Déjate ver por su despacho para conocer los próximos Sammys.
- Invierte los 200$ iniciales en un par de buenas películas.

Nuestra principal fuente de ingresos es la publicidad. Selecciona anuncios con índices de audiencia del 0,00 para las horas con menos público y ganarás algo de dinero.

- Emite las películas que hayas cogido. Tu nivel de audiencia subirá y podrás emitir anuncios con algo más de aceptación, como 0,25 ó 0,50.
- También puedes conseguir algo de dinero si vendes las películas ya emitidas en días posteriores o nada más proyectarlas.
- Cada vez que vayas de un piso a otro y entres en el ascensor, fíjate que los carteles estén en el sitio correcto. Si encuentras que otro cartel ocupa alguna estancia de Mad TV baja lo antes posible y ordénalo de nuevo. Es posible que ese día haya un atentado terrorista y los daños ocasionados en cualquier parte de nuestra instalación los tengamos que pagar nosotros. Una buena idea es cambiar el cartel que estaba en alguna de nuestras estancias al de cualquier otro canal.
- Si quieres conseguir algo de dinero extra puedes pedírselo al jefe pero procura subir el índice de audiencia con anterioridad. De lo contrario, no soltará ni un dólar más.
- Cuanto mejor es la película, más audiencia tiene. Si posees dinero para ello, entra en las subastas que hay en la Agencia de películas. Son más caras, pero merecerá la pena.

Sólo cuando tu índice de audiencia sea elecvado podrás pedir un nuevo préstamo que te concederá el jefe y hasta lo hará de buenas maneras.

Cuando tengas tu satélite y proyectes una buena película a la hora adecuada, podrás ver cómo un mayor número de espectadores conecta con Mad TV.

- Si eres algo experto y tienes dinero, aparte de ganarte la confianza de tu jefe, que te hablará en otro tono y con otras palabras, compra un satélite de comunicaciones. Los índices de audiencia subirán rápidamente y podrás incluir en tu programación anuncios más rentables.
- Tampoco descuides los noticiarios. Unos buenos informativos elevan la audiencia y casi siempre ayudan a que no descienda durante la emisión del programa siguiente. Compra noticias, si es posible, antes de cada informativo.

TONI M.V.

A este sabio se lo rifan.

Inglés, matemáticas, lenguaje, juegos de palabras, música, diseño y dibujo,... así hasta incorporar más de 90 actividades en el completo sistema video-educativo que convierte tú televisor en un centro de aprendizaje. Conectando directamente la caja central a la televisión podrás manejar su teclado por control remoto a una distancia de hasta 3 metros. No pierdas tiempo, aprovecha el sorteo que realizamos por el lanzamiento del primer número de tu revista SUPERJUEGOS.



HAZ DE TU TV.
UN CANAL PRIVADO
PARA DIVERTIRTE Y ESTUDIAR
A LA VEZ.

SORTEAMOS 10 VIDEOSISTEMAS EDUCATIVOS SOCRATES CON TRES CARTUCHOS DE REGALO.
RELLENA EL CUPON ¡Y ENVIALO YA!

ENVIA TU CUPON A:

GRUPO Z
EDICIONES MENSUALES
Dpto. de Suscripciones
C/ O'Donnell, 12 - 4.ª Planta 28009 MADRID

Nombre y Apellidos ____________
____
Calle ____________
N.º ____________
Código Postal ____________
Población ____________
Provincia ____________
Teléfono ____________

¡¡APUNTATE AL SUPERSORTEO DE SUPERJUEGOS!!

Tu controlas

F-15 STREAK EAGLE II

Emoción en las alturas

Tenemos ante nosotros uno de los simuladores más completos del mercado. Lástima que su lentitud le quite un poco del realismo exigida en este tipo de programas. No obstante, se trata de un juego con mucho atractivo.



El simulador ofrece distintos puntos de vista fuera de la cabina que le proporcionan más realismo.

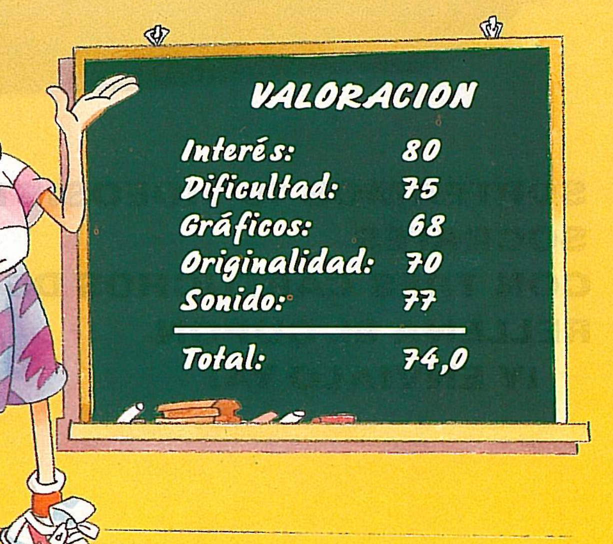
El **F-15 Strike Eagle II** muestra diversas incorporaciones técnicas que en la versión anterior no existían, como pueden ser los gráficos en tres dimensiones o los de 256 colores para la VGA. Llega avalado por la publicidad que la Guerra del Golfo ofreció a este tipo de juegos y, sobre todo, a este aparato de la maquinaria de guerra norteamericana que, seguramente, dará de lleno en su objetivo.

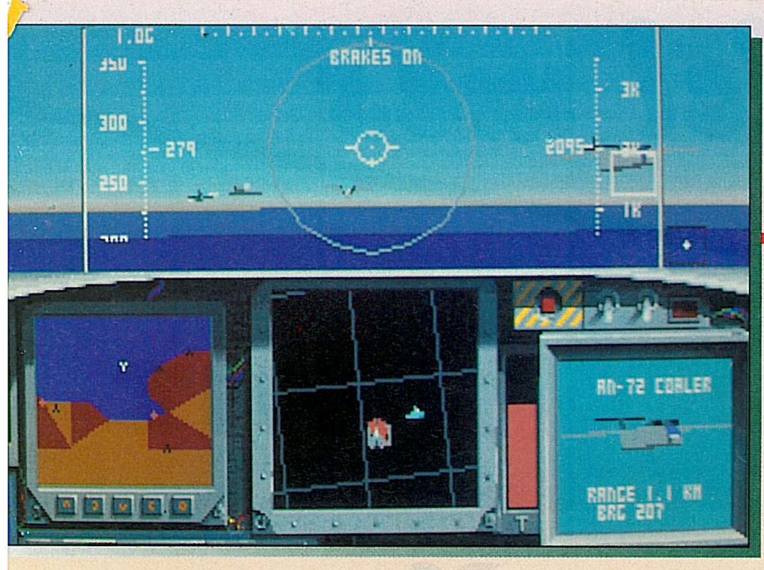
Al abrir la caja nos encontramos con un amplio manual en el que se explica lo necesario para jugar, así como otros datos de interés para los aficionados a la aeronáutica, un suplemento técnico, una tarjeta de referencia del teclado y mapas de Libia, Golfo Pérsico, Vietnam y Oriente Medio, que es donde se desarrolla el combate. Estos mismos lugares son donde se han llevado a cabo los enfrentamientos aéreos del conflicto de Oriente Medio. También es posible incluir otros dos campos de batalla que podremos usar siempre que hayamos adquirido otro simulador de la misma casa, el **F-19 Stealth Fighter**. Estas nuevas zonas de acción son el Cabo Norte y Europa Central, de las que también tenemos información completa por medio del manual anteriormente citado.

En el simulador pilotamos uno de los aviones más rápidos, potentes y maniobrables del mundo, el **F-15**, que comenzó a desarrollarse en los años 60 por McDonnell Douglas y ha tenido su máxima expresión en el modelo Strike Eagle. Su potencial de combate parece ilimitado, puesto que se equipa con armamento aire-tierra, aire-aire y un cañón de 20 mm. Además, recientemente se le instaló un sofisticado sistema de seguimiento de objetivos láser para que el piloto no pierda de vista el objetivo.

Detalles técnicos

Los gráficos para la versión VGA son buenos si tenemos en cuenta que son gráficos vectoriales, los





La cabina es indispensable para el desarrollo de la misión, es una fuente de datos muy importante.

cuales siempre desmerecen un poco, aunque proporcionan mayor realismo en los movimientos y las acciones a los simuladores de vuelo. Las cuatro pantallas, que se corresponden con los cuatro escenarios que se incluyen con el **F-15**, se dedican únicamente a mostrar montañas, nubes, aviones, barcos... En cuanto al sonido, no está del todo mal e incluso muestra alguna digitalización de voz diciendo que el aterrizaje ha estado bien, o que hemos alcanzado nuestro objetivo. Esto se aprecia mucho mejor con una tarjeta de sonido, para las que está preparado.

En definitiva, el **F-15 Strike Eagle II** es un buen simulador de vuelo. El que antes de cargar el juego tengamos que pulsar Ctrl+Alt+F1, para pasar del teclado en español al americano, ya es una premonición de la cantidad de teclas a las que tenemos que atender para que funcione. Si hay una cosa que le falla al simulador, es su lentitud. Si el **F-15** tuviera una velocidad de movimiento similar a la de otros simuladores como el **F-29 Retaliator**, su éxito sería bastante mayor.

ALEXIS C. F.

Para sacar ventaja

Es más aconsejable esquivar los misiles que lanzar bengalas, porque éstas serán muy útiles a la hora de aterrizar, (en esos momentos no conviene dar bandazos).
Para deshacernos de los proyectiles enemigos, nada mejor que colocarnos perpendiculares a ellos, puesto que su radio de giro es muy amplio y pasarán de largo.
A la hora de virar rápidamente, o de hacer un looping, es bueno dar poca potencia a los propulsores. Así conseguiremos hacer el giro en menos tiempo o el tirabuzón sin subirnos a las nubes. Para fases más avanzadas, en las que nos acecharán más aviones de los que podemos destruir con nuestros misiles, tendremos que usar el cañón de 20 mm, para lo cual hay que disparar un poco antes de la situación en la que se encuentra el enemigo.

Los súper del mes

HIT

PC



1	LA COLMENA
2	LARRY
3	F-117
4	SPACE QUEST IV
5	HERO QUEST
6	GUNSHIP 2000
7	MANCHESTER UNITED
8	MANIAC MANSION
9	EL PADRINO
10	PREHISTORIK

ORDENADORES

AMIGA

1. ROBOCOP 3
2. ANOTHER WORLD
3. DOUBLE DRAGON III
4. PANG
5. HEIMDALL
6. OUT RUN EUROPA
7. MEGA TWINS
8. RODLAND
9. EL PADRINO
10. LOTUS 2

ATARI

1. ROBOCOP 3
2. ANOTHER WORLD
3. SHADOW DANCER
4. GOLDEN AXE
5. HEIMDALL
6. WRESTLEMANIA
7. MEGA TWINS
8. SIMPSONS
9. EL PADRINO
10. DOUBLE DRAGON

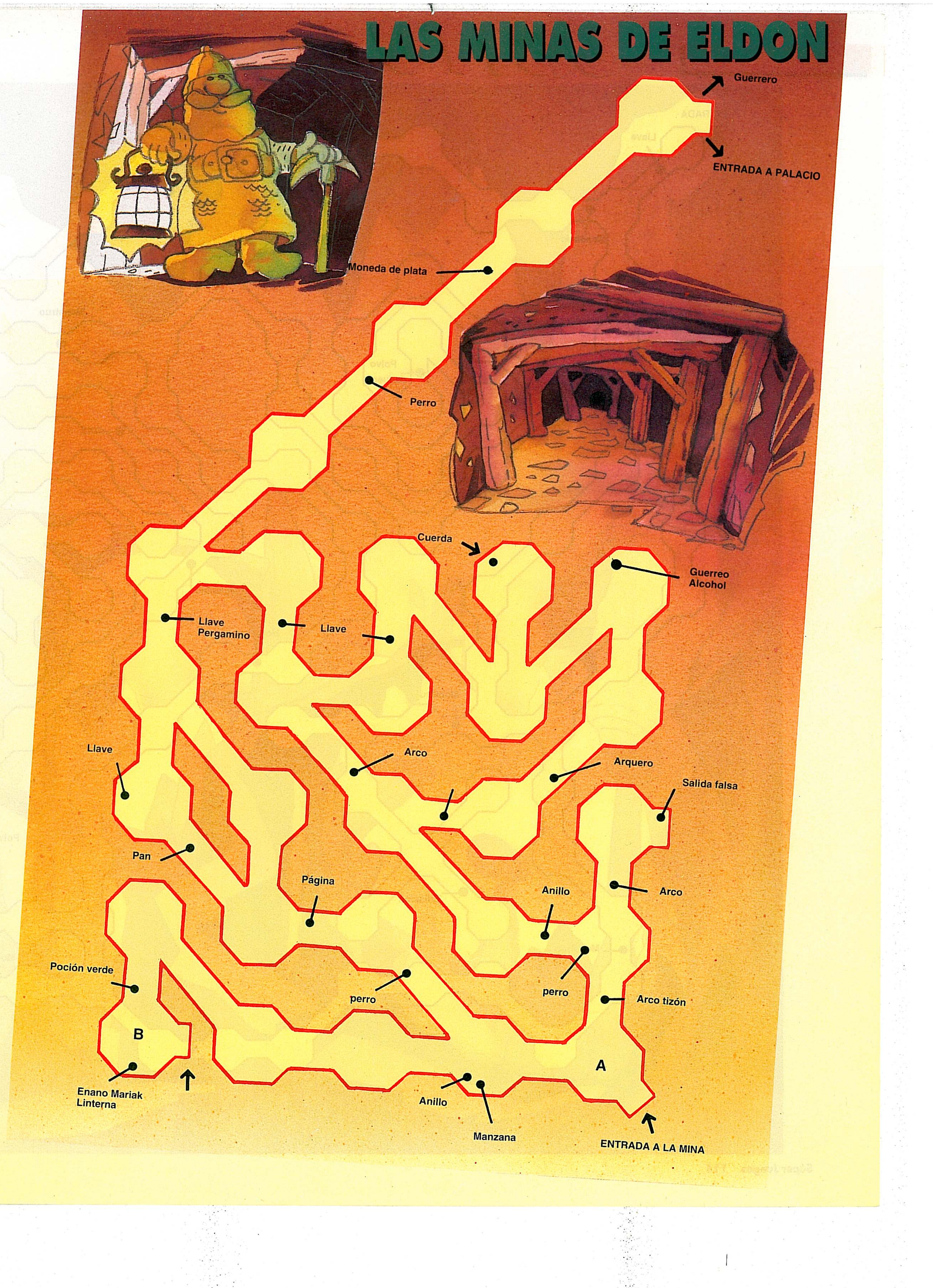
MAPA

OBITUS

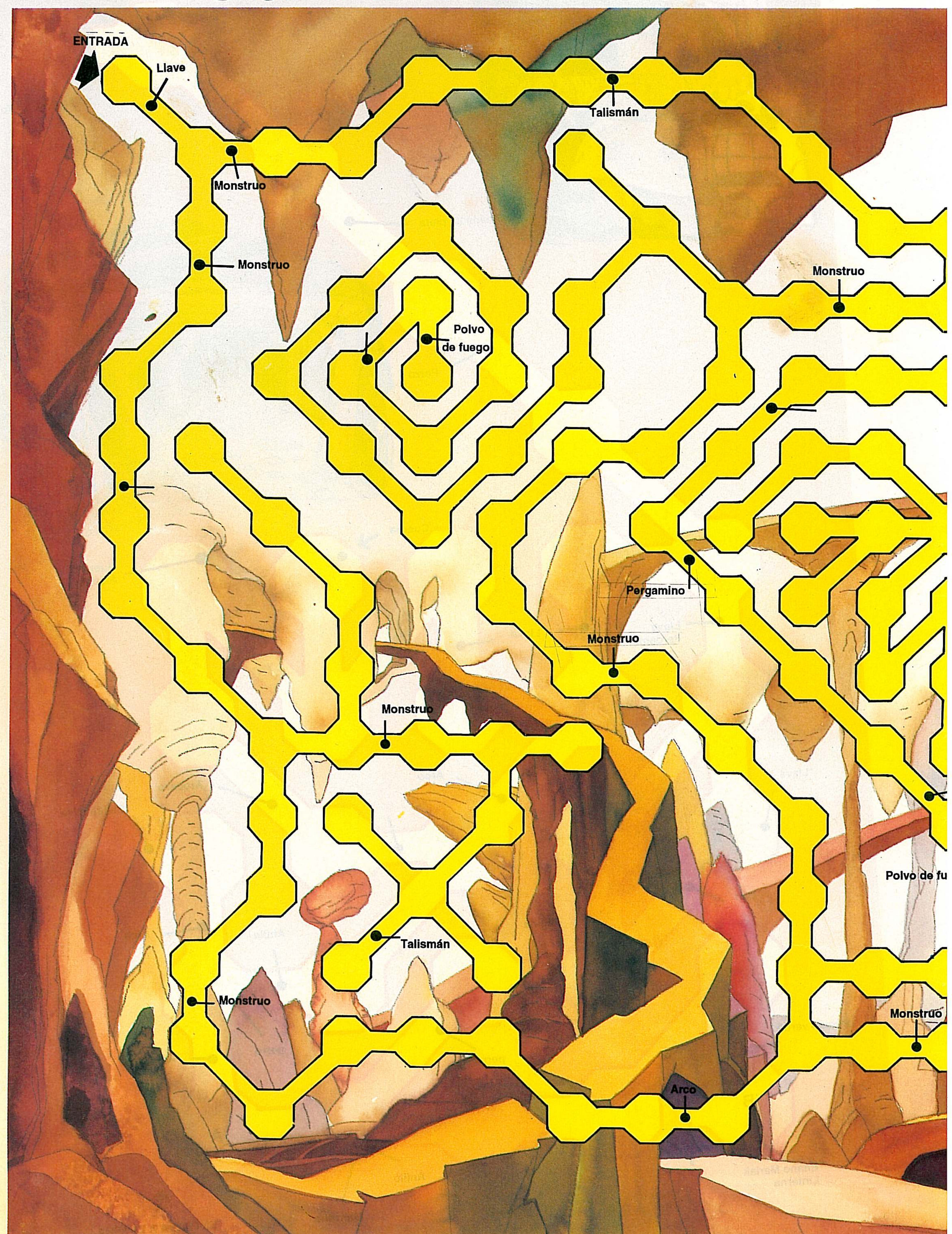
EL BOSQUE DE FALCON

En el camino por las tierras de Middlemere, donde se desarrolla el juego, encontrarás diferentes tipos de escenarios, cada uno de los cuales con un tratamiento distinto. Los más complejos son los laberintos: bosques, minas y mazmorras. Aquí es muy fácil perderse y muy difícil encontrar los objetos que resultan indispensables para la misión, por lo que te aconsejamos seguir los mapas que a continuación te ofrecemos.

N
NO
NE
O
E
SO
SE
S
Salida
Guerrero
Talismán
Poción
Arco
Barra de plata
Poción rosa
Mago
Daga
Manzana
Guerrero
Salida
A
Arco
Moneda de oro
Manzana
Guerrero
y página
Cerezas
Guerrero
Arco
Arquero
Manzana
Arquero
TORRE


LAS MINAS DE ELDON
Guerrero
ENTRADA A PALACIO
Moneda de plata
Perro
Cuerda
Guerreo
Alcohol
Llave
Pergamino
Llave
Llave
Arco
Arquero
Salida falsa
Pan
Página
Anillo
Arco
Poción verde
perro
perro
Arco tizón
B
A
Enano Mariak
Linterna
Anillo
Manzana
ENTRADA A LA MINA

MAPA OBITUS


ENTRADA
Llave
Monstruo
Monstruo
Talismán
Polvo de fuego
Monstruo
Pergamino
Monstruo
Monstruo
Talismán
Monstruo
Arco
Monstruo

LAS CATACUMBAS

Monstruo

Manzana

Monstruo

Daga

Manzana

Llave de oror grande

Guerrero

Monstruo

zana

Monstruo

Pan

Polvo de fuego

Monstruo

Monstruo

Monstruo

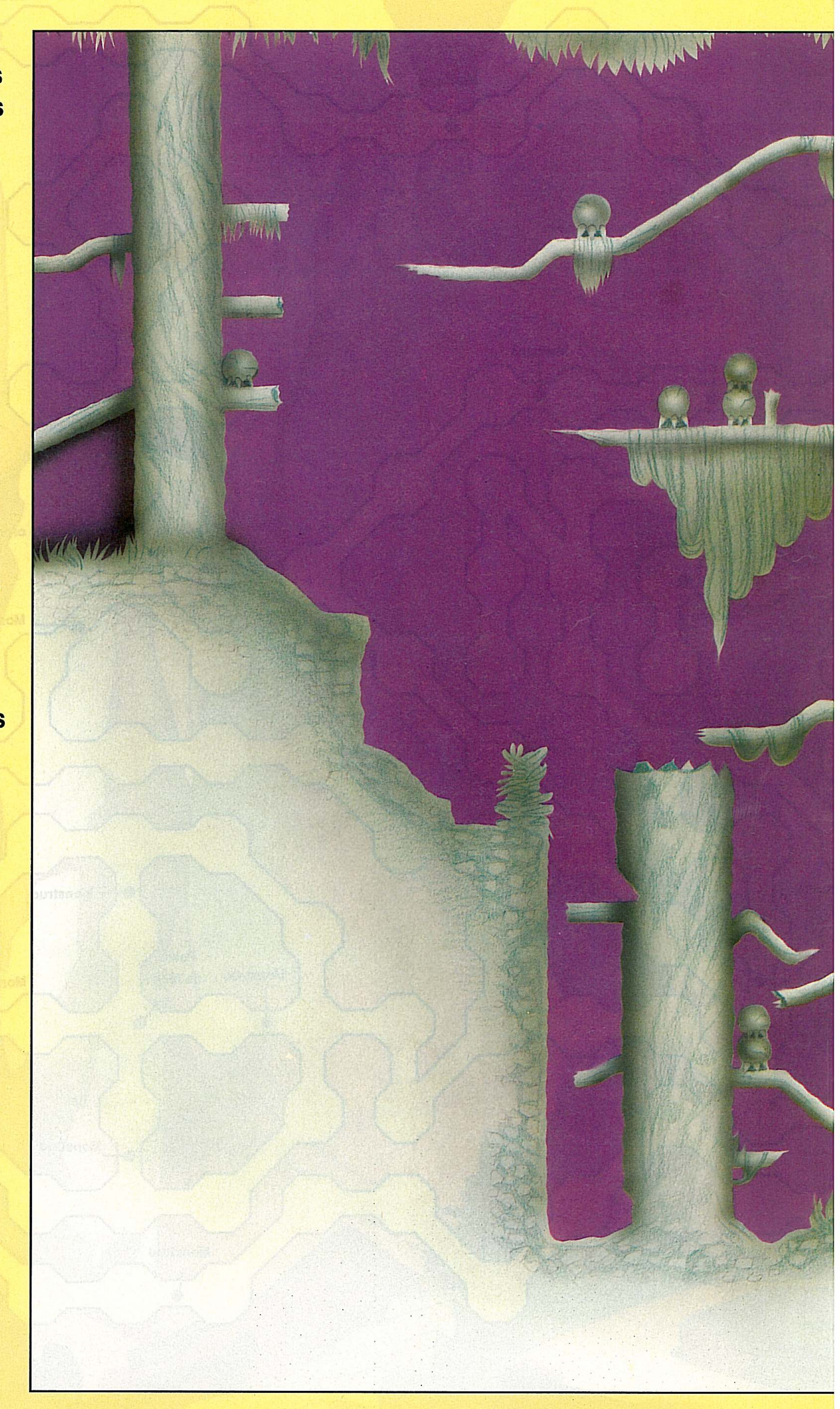
Monstruo

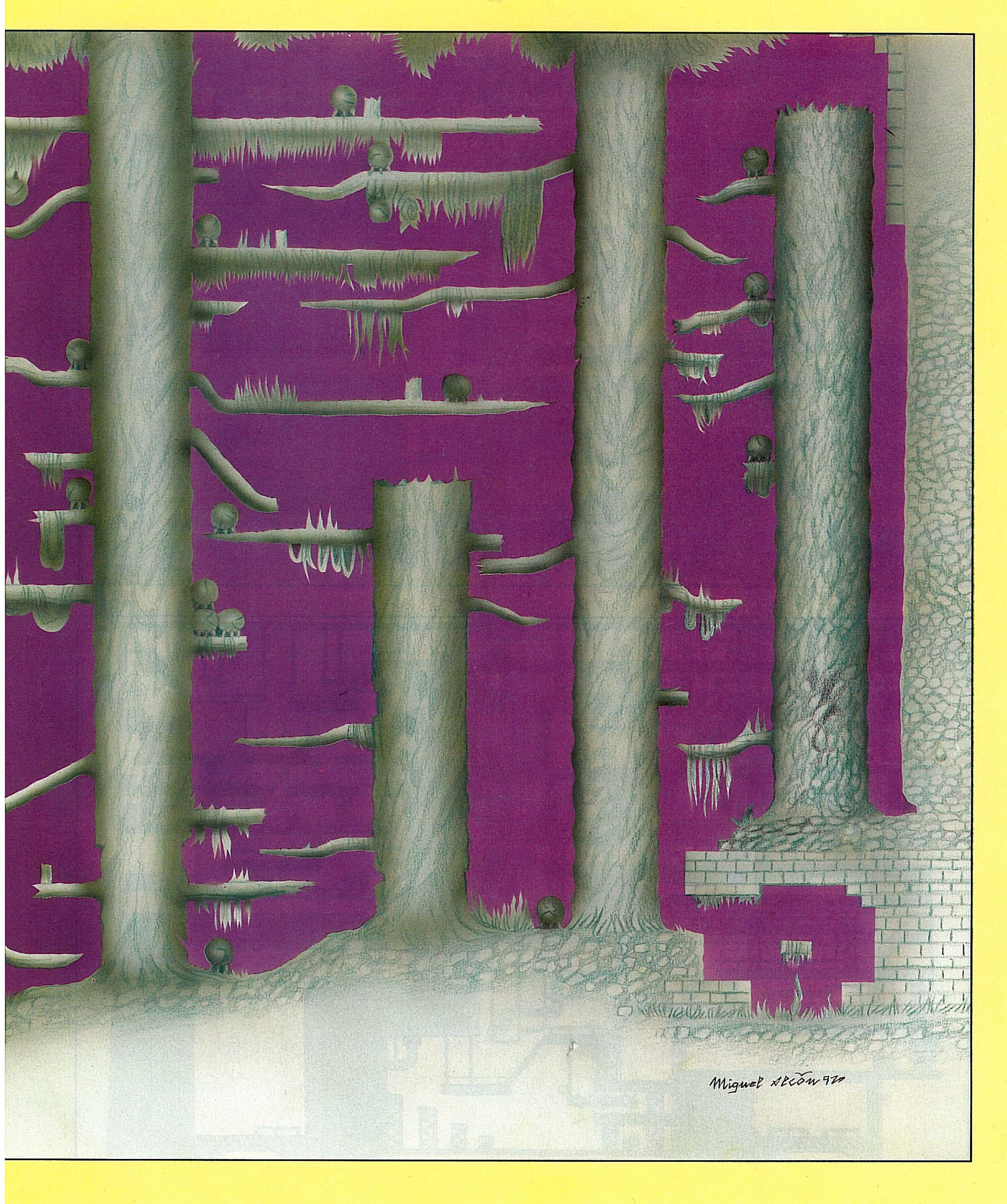
Polvo de fuego

Monstruo

Wolfchild

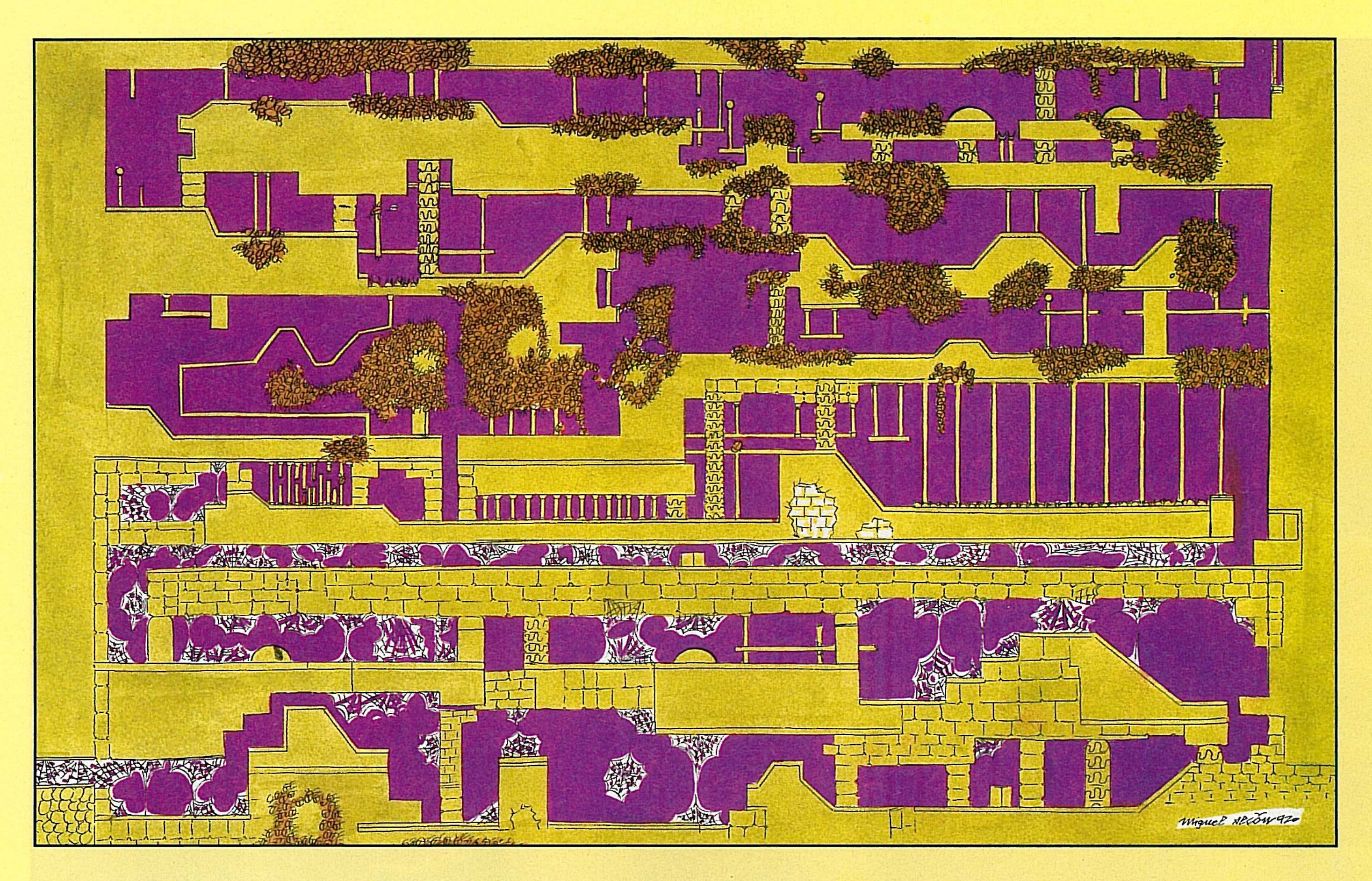
En Wolfchild, aparte de los numerosos enemigos con los que has de enfrentarte, debes poner especial atención para escoger el camino más adecuado hacia el siguiente nivel y no desorientarte.
Con el fin de facilitar la misión, os ofrecemos los mapas del juego con los respectivos niveles que debes atravesar. El primero, dada su sencillez, no ha sido publicado.
El nivel 2 se desarrolla en la selva y está vigilado por peligrosos mutantes. Debes hallar el camino más rápido y menos peligroso para llegar al nivel 3, que transcurre en el subsuelo, poblado de insectos gigantes escondidos en templos viejos y abandonados. Presta atención a las trampas ocultas, ya que cada vez son más numerosas.
El nivel 4 es la base de Chimera. Aquí te esperan sus más fieles seguidores con la intención de debilitarte para la gran lucha final. Este nivel se divide en dos secciones.
El nivel 5 es el último reducto del enemigo. El número uno de la organización, Karl Draxx, supondrá la prueba más difícil de la aventura.

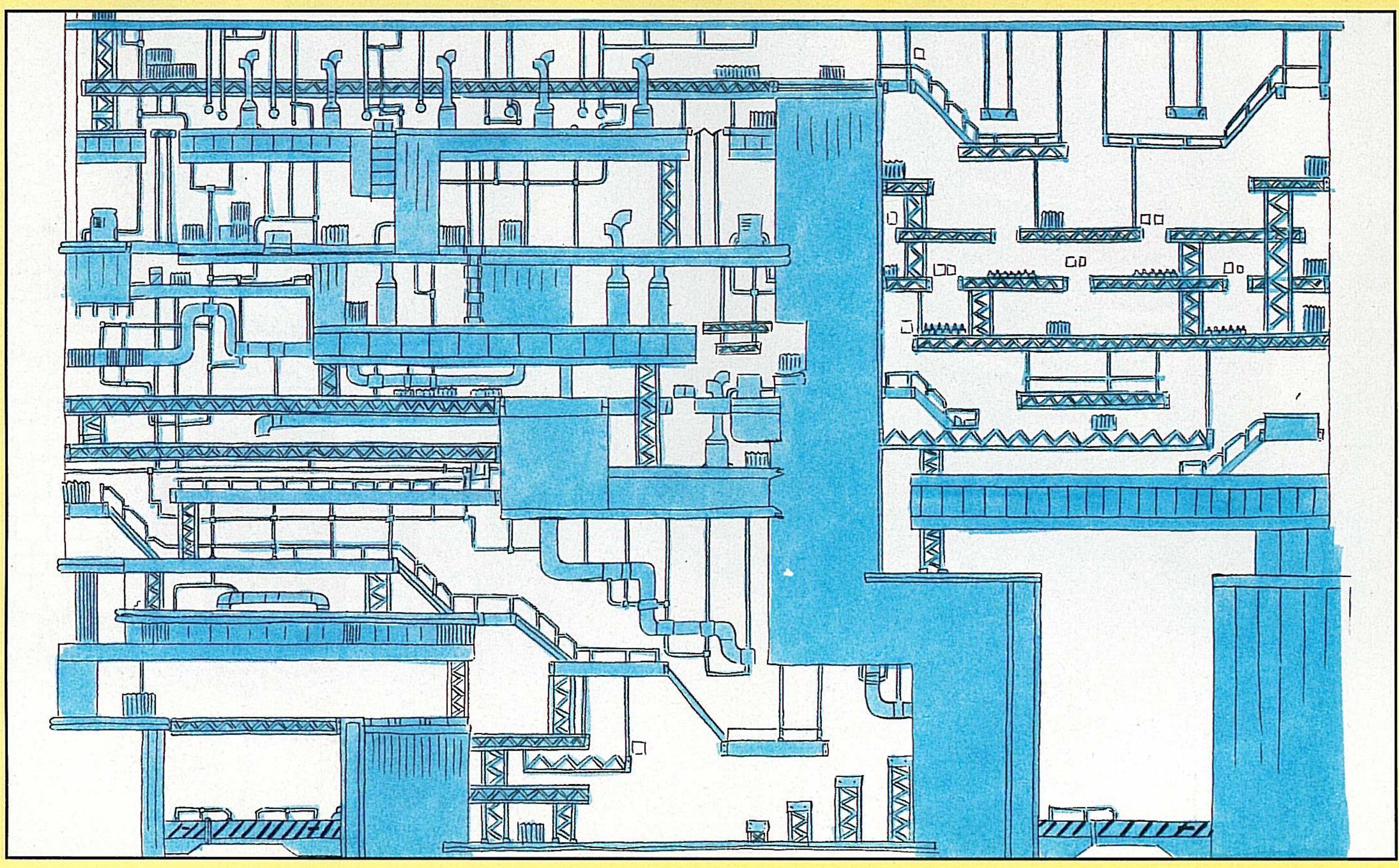


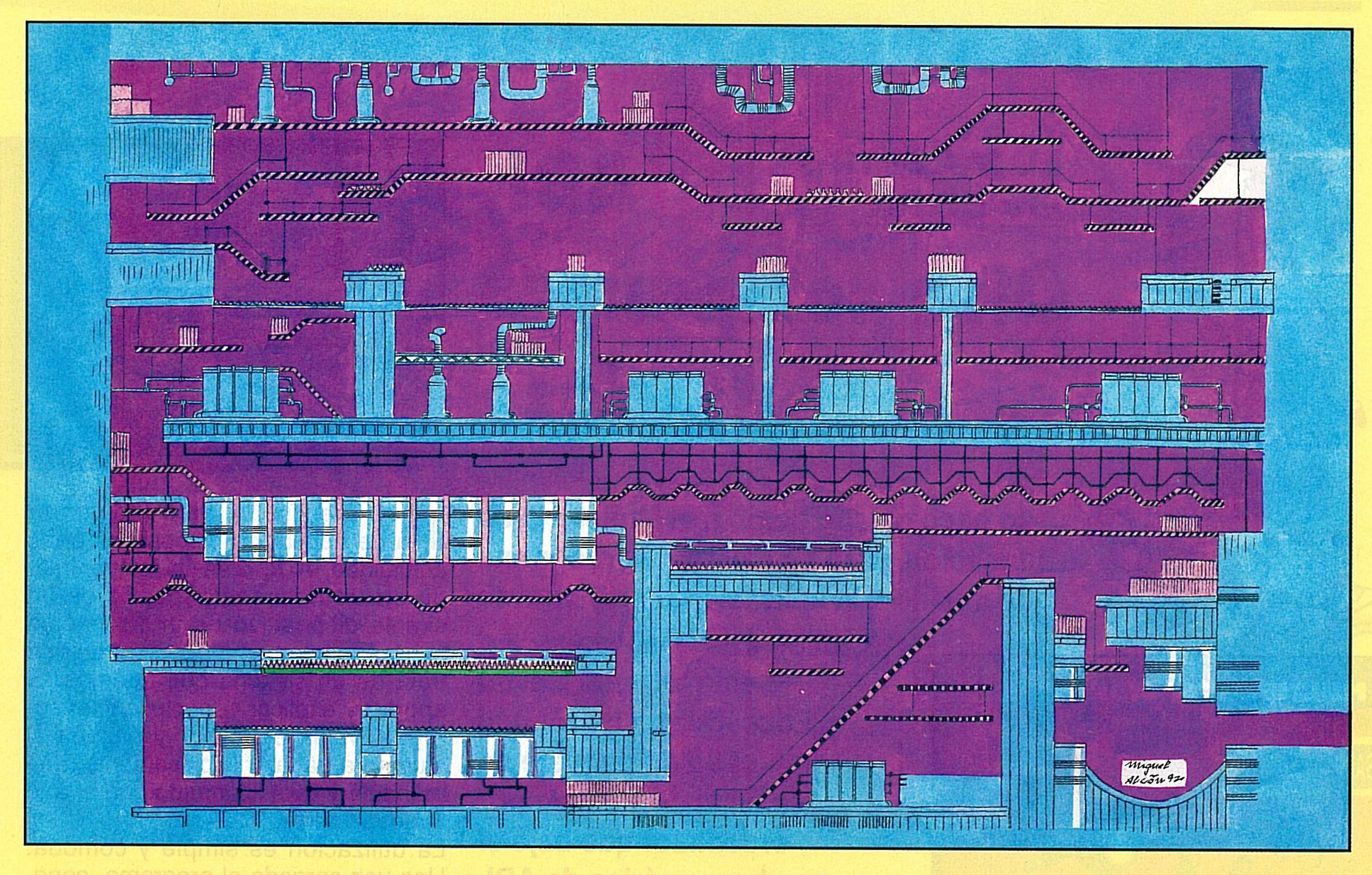


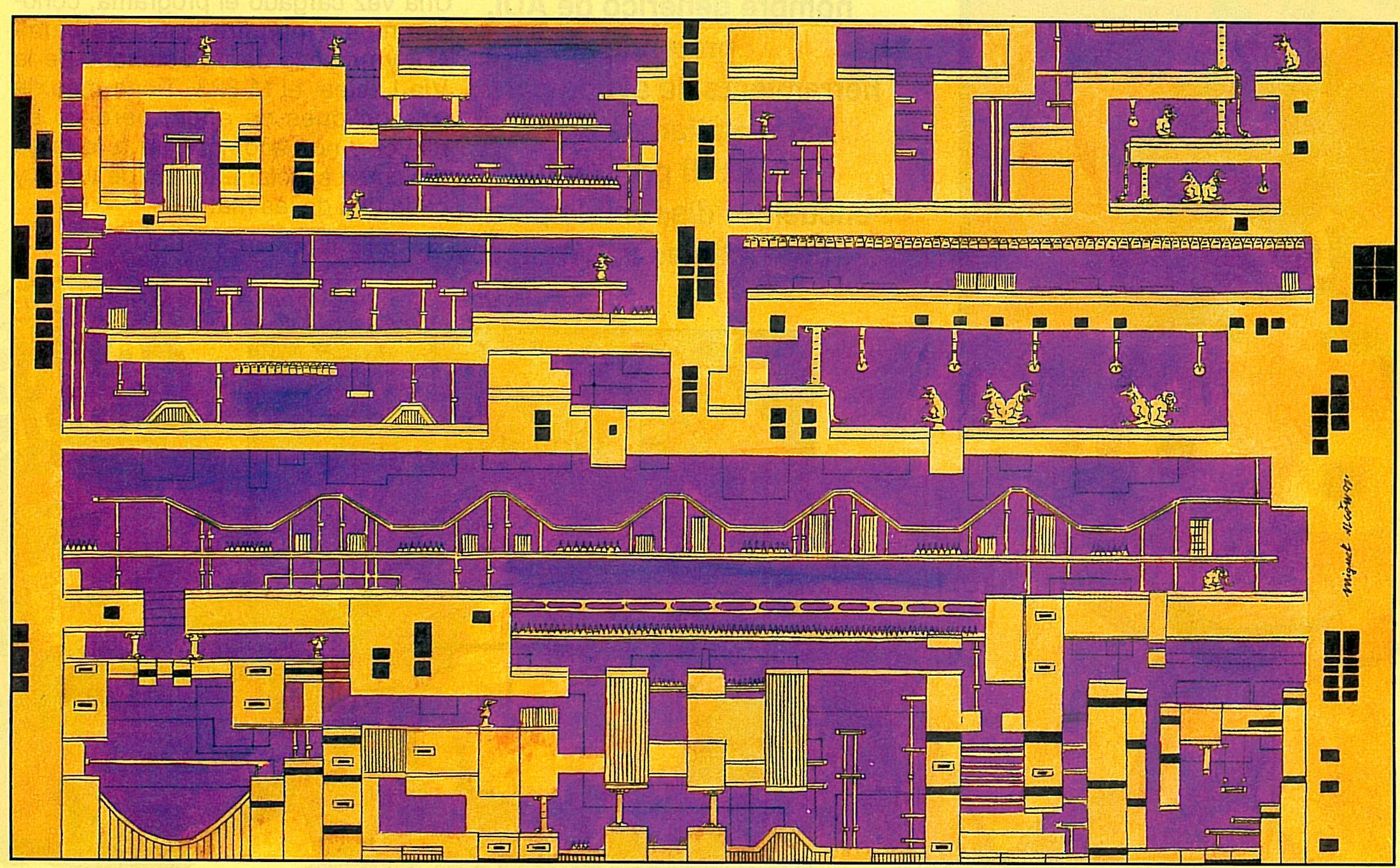
MAPAS

Wolfchild







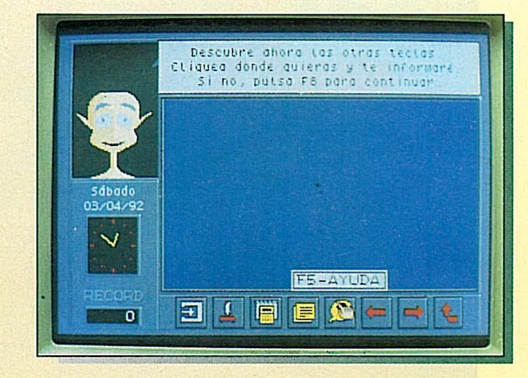


EDUCACION Juega y aprende

EL MAESTRO EN CASA

ADI, Otro compañero de clase





No hace mucho tiempo, el Ministerio de Educación puso en marcha un programa destinado a la aplicación de las nuevas tecnologías a la docencia. En este terreno, Coktel Educative ha lanzado al mercado un paquete de enseñanza asistida por ordenador que bajo el nombre genérico de ADI, pretende ser una herramienta de ayuda para los estudiantes de EGB y BUP. El programa se encuentra disponible para compatibles PC, Amiga y Atari.

A diferencia de otros programas de educación disponibles en la actualidad, **ADI,** concebido y animado en tres dimensiones, no es un simple dispositivo de interrogación más o menos complejo, sino que se trata de un sistema que además de aportar y explicar conocimientos, corrige, evalúa ejercicios y enseña al alumno a trabajar juiciosamente, animándole y evolucionando con él a lo largo del curso.

La utilización es simple y cómoda. Una vez cargado el programa, conoceremos a nuestro guía. Se llama ADI y procede de un asteriode de la Vía Láctea, el M 823. Tiene más de tres millones de años, pero no es mayor y nos acompañará a lo largo del curso escolar a través de todas y cada una de las materias.



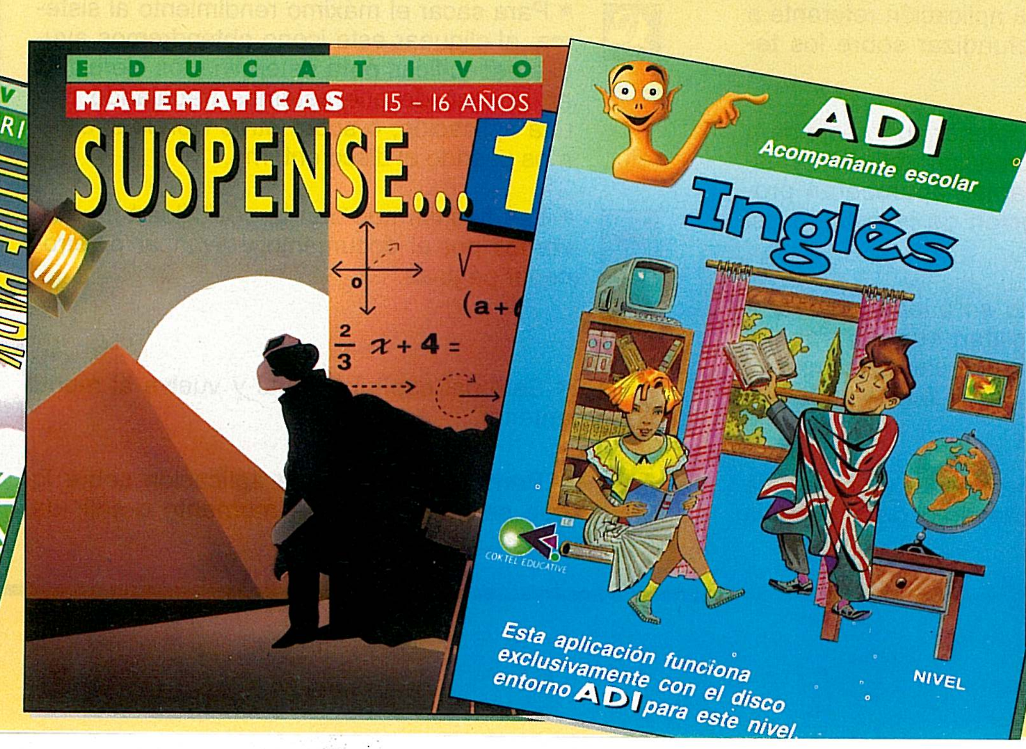
En todo momento establece una relación de total colaboración con el alumno y propone el método más adecuado en función de su nivel .
Al principio, ADI nos informará de las posibilidades del programa y se mantendrá continuamente en comunicación con nosotros. Sus reacciones no son estereotipadas, sino que evolucionan o se modifican según se comporte el alumno, gracias a una gran base de pautas, comentarios y comportamientos que varían y se amoldan de acuerdo con las circunstancias. ADI se ríe, llora, se enfada e incluso duerme.
El método se compone de un disco entorno que, junto a las aplicaciones (un disco por asignatura cuyo precio no supera las cinco mil pesetas), configuran un curso completo que ha sido diseñado por psicólogos, ergónomos, profesores e informáticos. El disco entorno posee memoria suficiente para guardar todo el trabajo que el alumno ha realizado durante el curso. Cualquiera que sea la ma-

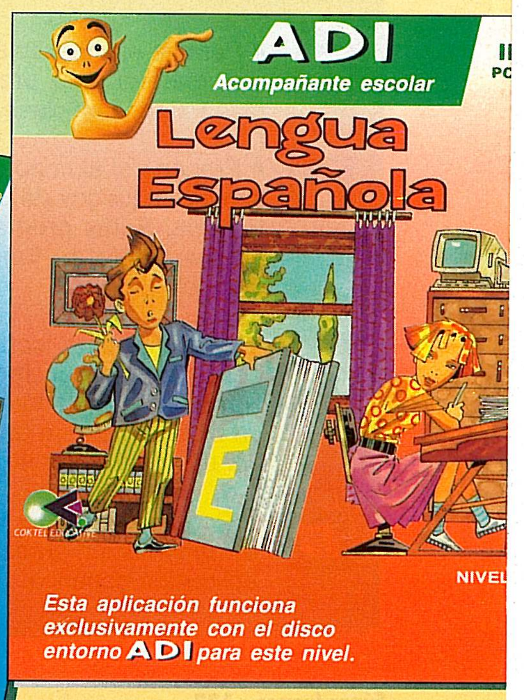
ADI se enfada cuando no prestamos atención o respondemos mal, pero nos presta sus herramientas.



Un viaje matemático

ADI intenta amenizar en lo posible el trabajo que propone al estudiante. Así, podremos repasar matemáticas de 5º y 6º curso de EGB realizando un viaje por el mundo. En cada continente, que identifica un capitulo diferente de la materia, se destacan cuatro países significativos y simbolizados por sus banderas nacionales, que tratan a su vez de distintos subcapítulos.
En el disco dedicado a matemáticas de 5º curso de EGB, América, por ejemplo, trata sobre los sistemas de medidas y destaca Estados Unidos, que explica las longitudes y los perímetros; Canadá, donde aprenderemos las medidas de capacidad; Méjico, que se identifica con las masas; y Brasil con las superficies.
Con 7º y 8º curso nos daremos una zambullida en la antigüedad y descubriremos las Siete Maravillas del Mundo. Cada parte del programa está representada por una sucesión de ejercicios progresivos y parametrados, lo que asegura una participación muy activa del alumno.





Juega y aprende

teria estudiada, el escolar dispone del mismo marco de trabajo y deberá aprender progresivamente. En cualquier momento puede volver sobre una determinada parte del curso, buscar documentación sobre los temas de las asignaturas tratadas e incluso, efectuar una pausa en caso de pérdida de concentración. En definitiva, el objetivo que persigue el método radica en que el niño aprenda a buscar la información por sí mismo y logre trabajar con total autonomía.

Evaluación continua

Una vez propuesto el método de trabajo, nuestro compañero comienza a explicar y repasar la materia elegida y siempre está dispuesto a aclarar cualquier tipo de duda que el alumno pueda tener. Posteriormente plantea un test para cerciorarse de que el estudiante ha asimilado todos los conceptos y realiza una evaluación cuyos resultados aparecen reflejados en un panel informativo. Cada mes volverá a valorar el trabajo para establecer una media que posteriormente comentará con el alumno para comentar tanto los progresos como los fallos más significativos. Si el estudiante se ha esforzado y lleva bastante tiempo trabajando, ADI le aconsejará que se tome un respiro y abrirá su caja de entretenimientos. Pero si no se ha tomado interés y además se quiere jugar, se enfadará con él y no querrá prestarles los juegos.

ALONSO DE VIANA CARDENAS

Mediante un test el programa evalúa si los conceptos han sido asimilados por el alumno.

Si el estudiante se ha esforzado, ADI le aconsejará que se tome un respiro y abrirá su caja de juegos.

El manejo de los símbolos



- Permite ejecutar una aplicación referente a una materia para profundizar sobre los temas tratados en clase.



- Propone al alumno detener su trabajo para acceder a juegos de creación, reflexión y estrategia. Estos programas aparecerán progresivamente en función de la calidad del trabajo.



- Mediante este icono se puede acceder a herramientas que faciliten nuestro trabajo, como una calculadora, una carta electrónica, un bloc de notas o un diario íntimo protegido por un código secreto.



- Podemos acceder también a un centro de documentación grabado en el disco de cada aplicación genérica.



- Para sacar el máximo rendimiento al sistema, al cliquear este icono obtendremos ayudas específicas para determinados ejercicios en el caso de que estemos trabajando con una aplicación, o sobre otros iconos si estamos usando el disco entorno.



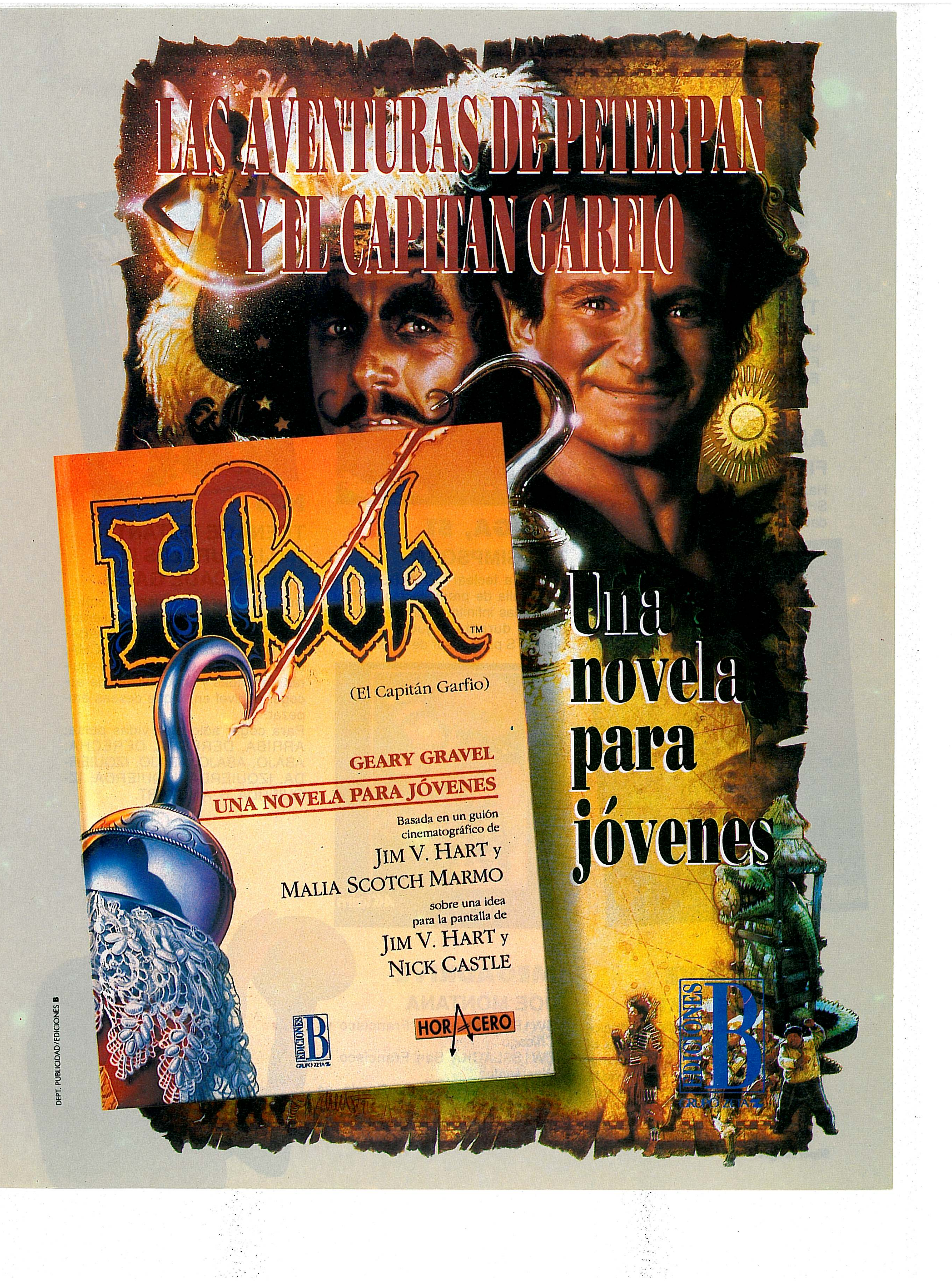
- Las flechas nos dan la posibilidad de movernos por el documento y avanzar o retroceder páginas.



- Sale del capítulo actual y vuelve al menú anterior.



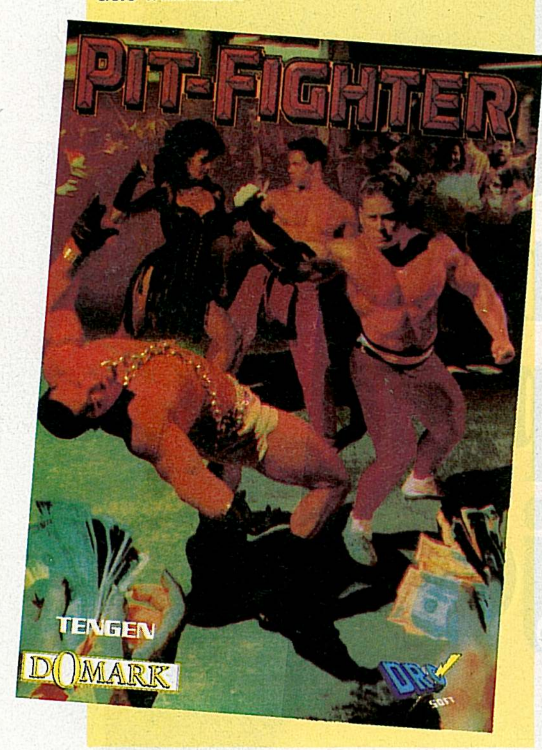
- Permite abandonar la aplicación sobre la que se trabaja en ese momento o salir de ADI


LAS AVENTURAS DE PETERPAN
Y EL CAPITAN GARFIO
Hook™
(El Capitán Garfio)
GEARY GRAVEL
UNA NOVELA PARA JÓVENES
Basada en un guión
cinematográfico de
JIM V. HART y
MALIA SCOTCH MARMO
sobre una idea
para la pantalla de
JIM V. HART y
NICK CASTLE
EDICIONES B
GRUPO ZETA
HORACERO
Una
novela
para
jóvenes
EDICIONES B
GRUPO ZETA
DEPT. PUBLICIDAD/EDICIONES B

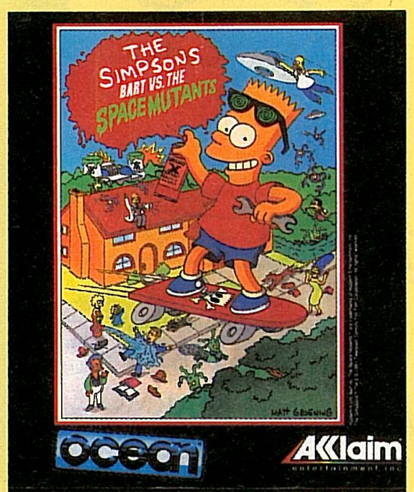
Consejos y trucos

AMIGA
TERMINATOR 2
Haz una pausa durante el juego y utiliza las teclas de función (F1 al F10). Ahora puedes usar la tecla Escape para pasar de nivel.

AMIGA
FINAL FIGHT
Haz una pausa en el juego y teclea SHERIFF FATMAN para obtener vidas infinitas.



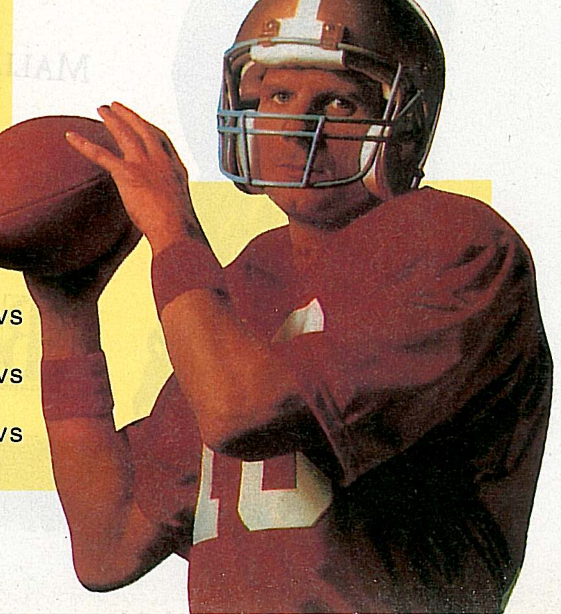
AMIGA, ST
THE SIMPSONS
Prueba a teclear COWABUNGA en la pantalla de presentación y obtendrás vidas infinitas. También puedes teclear durante el juego EAT MY SHORTS para pasar de nivel.



NES
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES II: THE ARCADE GAME
Cuando aparezca la pantalla con el título del juego pulsa los siguientes botones: B, A, B, A, ARRIBA, ABAJO, B, A, IZQUIERDA, DERECHA, B, A y START. Con esto conseguirás diez vidas y la posibilidad de escoger el nivel en el que deseas empezar.
Para coger sólo diez vidas pulsa: ARRIBA, DERECHA, DERECHA, ABAJO, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, B, A y START.

MEGADRIVE
DYNAMITE DUKE:
Para pasar a la pantalla de opciones secretas, pulsa diez veces el botón C y luego START. Así podrás acceder a otras fases, añadir vidas extra y continuar la partida tantas veces como quieras.

MEGADRIVE
JOE MONTANA
ZW1R5LAAKA San Francisco vs Chicago
ZW1S5LACKA San Francisco vs Washington
ZW1TSLAGKA Sega Bowls vs Kansas City

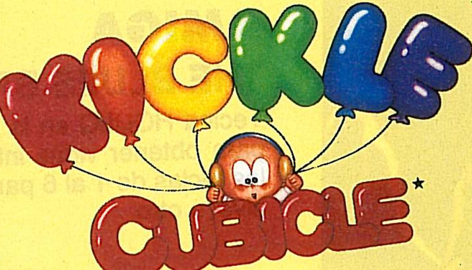


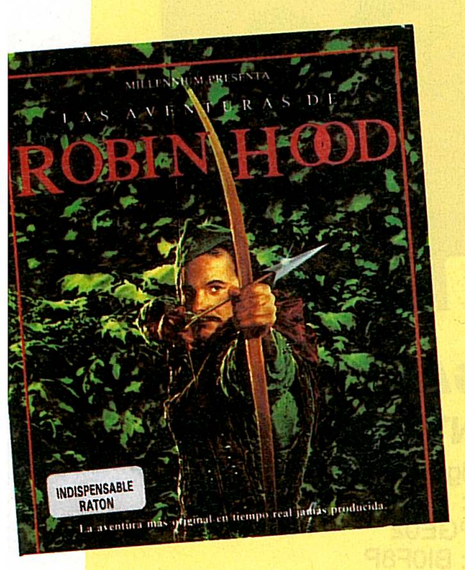
NES

KICKLE CUBICLE

Para acceder a los diferentes niveles del juego teclea, en la opción de password, los siguientes códigos:

1 HmrM LhBg
2 HPTI hNDJ
3 JnCQ LBCr
4 JQUP LrCH
5 KqGt hhCC
6 KRdV LNDV
7 LrFr hhCD
8 LSXq hfDG
9 MtlH LhBm
10 MTPD QfCF
11 NBqG QnBl
12 NVQZ nNDR
13 PChK QnBj





AMIGA

ROBIN HOOD

Para conseguir algunas ventajas durante el juego pulsa, junto con la tecla ALT, los siguientes números:
373 - poner precio a la cabeza de Robin.
166 - poner el heroísmo al máximo.
167 - poner el heroísmo al mínimo.
828 - legalizar a Robin Hood.

AMIGA

ANOTHER WORLD

Las claves de acceso a los distintos niveles del juego son: Nivel 1: EDJI

Nivel 2: HICI
Nivel 3: FLLD
Nivel 4: EDIL
Nivel 5: FADK
Nivel 6: CCAL
Nivel 7: LIBC
Nivel 8: KCIJ
Nivel 9: LDCI
Nivel 10: ICAH
Nivel 11: LDIJ
Nivel 12: LALD
Nivel 13: KJIA

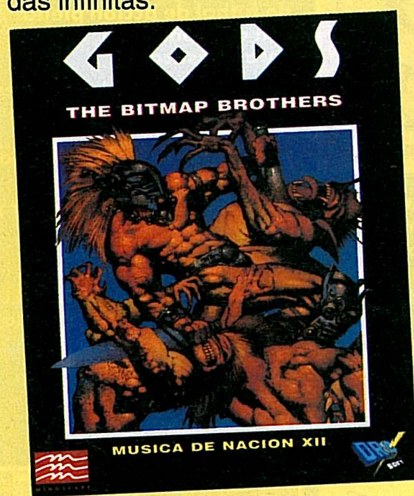
AMIGA, ST

CARDIAXXX

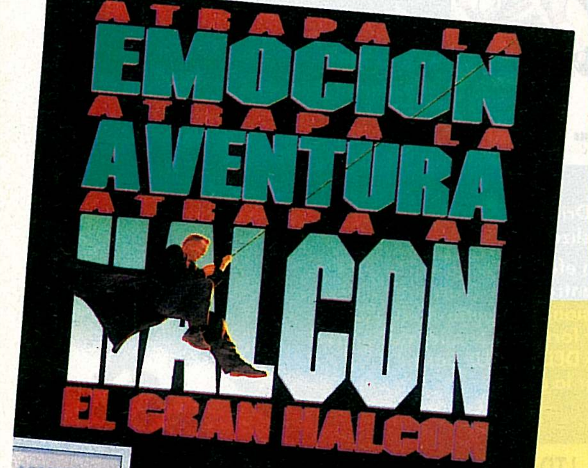
Selecciona el modo de pausa durante el juego y teclea RACHAEL. Ahora pulsa la tecla de SHIFT izquierda y H. Como alternativa prueba a teclear CAROLILY.

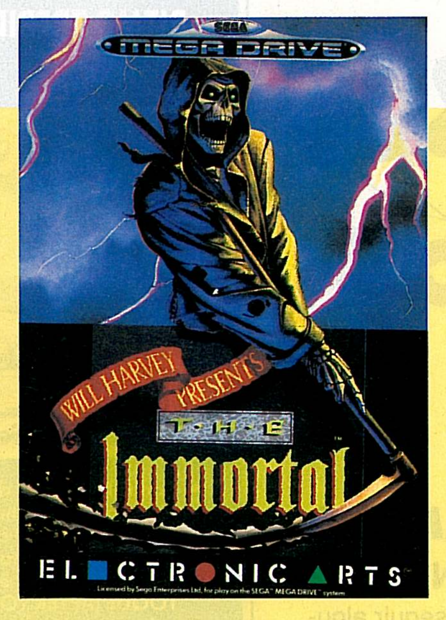
Consejos y trucos

AMIGA
GODS
Al teclear la password, prueba a introducir SORCERY. Obtendrás vidas infinitas.



MEGADRIVE
OUT RUN
Al finalizar el juego, cuando vayas a introducir tu nombre en la tabla de altas puntuaciones, teclea ENDING y verás un final distinto.



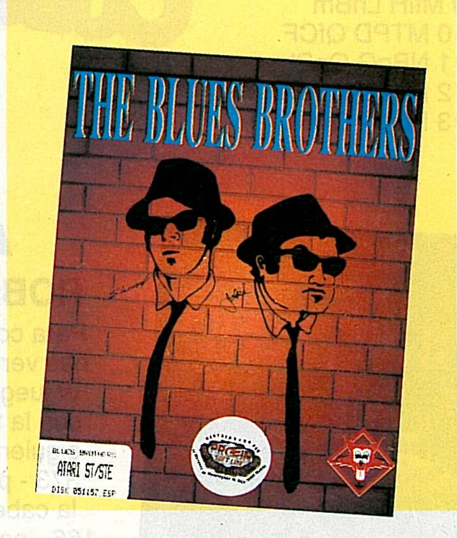


AMIGA, PC, ST, MEGADRIVE
INMORTAL
Para acceder a los distintos niveles prueba los códigos:
Nivel 2. CDDFF10006F70
Nivel 3. 0ADDA21000E10
Nivel 4. BFDFE31001EB0
Nivel 5. 09DE443000EB0
Nivel 6. 3B7FD53010E41
Nivel 7. 6B10FB1010A41
Nivel 8. E590D710178C1

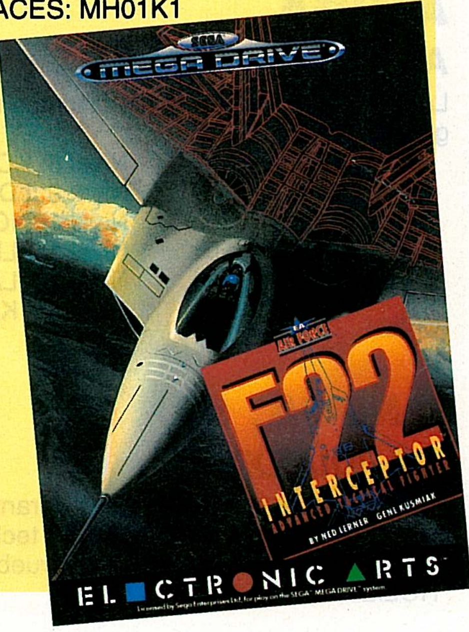
AMIGA, ST, PC
PIT FIGHTER
Mientras estás jugando, teclea LOBSTERS y pulsa cualquier número del 1 al 0 para cambiar de nivel. Pulsa la tecla C para ir al nivel de campeón y la L para ir a la eliminatoria.

AMIGA, ST
HUDSON HAWK
Teclea SANITYCLAUSISCOMINGTOTOWN, sin espacios, para obtener vidas infinitas en Amiga. Para el ST prueba a teclear SCIENCEFICTION.

AMIGA
THE BLUES BROTHERS
Teclea HOULQ en la pantalla inicial para obtener vidas infinitas y utiliza las teclas de 1 al 6 para pasar de un nivel a otro.



MEGADRIVE
F22 INTERCEPTOR
Los códigos para las distintas misiones son:
USA: 6PGE02
KOREA: BI0F8P
IRAQ: GTGE8V
USSR: KSQGIV
ACES: MH01K1

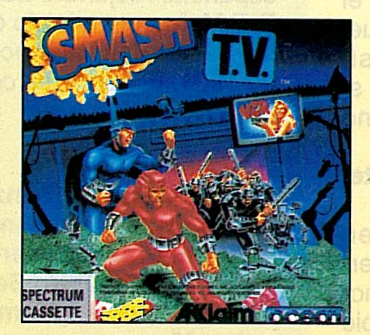


Cargadores

SMASH TV (SPECTRUM)

Teclea el cargador, haz Run (Enter) y sigue las instrucciones en pantalla. Si quieres, puedes guardar el cargador en una cinta tecleando SAVE "SMASH" LINE 10.

```
1 REM Cargador SMASH TV para Spectrum 48K
2 REM por MAVERICK
3 REM Marzo 1992
10 POKE 23658,1
15 BORDER 5
20 PAPER 6
25 INK 1
30 CLEAR 24999
40 PRINT "Cargador SMASH TV"
45 PRINT "Contesta a las preguntas y pulsa ENTER"
50 INPUT "Quieres vidas infinitas? (s/n):";a$
55 INPUT "Quieres ver el final sin jugar? (s/n):";b$
60 PRINT "Introduce la cinta original."
70 LOAD "" SCREEN$
80 LOAD "" CODE
90 IF a$="s" OR a$="si" OR a$="S" OR a$="SI"
THEN POKE 32537,0
100 IF b$="s" OR b$="si" OR b$="S" OR b$="SI"
THEN POKE 29244,195: POKE 29245,237: POKE
29246,185
110 RANDOMIZE USR 59776
```



VOLFIELD (PC)

Teclea el listado desde el GWBASIC y haz RUN (Enter) para obtener vidas infinitas. Cuando el ordenador te indique que introduzcas un disco para grabar el cargador, cada vez que desees usarlo, sólo tendrás que teclear VOLF e introducir el juego original normalmente.

```
10 REM Cargador para VOLFIED CGA-VGA
20 REM Realizado por Enrique S. Hilara
30 DIM chk%(8)
40 DIM d%(150): m = 1: FOR c = 1 TO 8: READ a$
50 FOR i = 1 TO 32 STEP 2: x = VAL("&h" + (MID$(a$,
i, 2)))
60 s = s + x: d%(m) = x: m = m + 1: g = g + 1
70 NEXT
80 k = k + 1
90 IF g = 16 THEN chk%(k) = s
100 g = 0: s = 0
110 NEXT c
120 FOR i = 1 TO 8: READ a
130 IF chk%(i) <> a THEN 310
140 NEXT i
150 PRINT "Introduce un disco para grabar el carga-
dor"
160 PRINT "Ejecuta el fichero VOLF.COM antes de
Jugar"
170 PRINT "y obtendras vidas infinitas en CGA y VGA"
180 IF INKEY$ = "" THEN 180
190 OPEN "R", #1, "VOLF.COM", 1
200 FIELD #1, 1 AS a$: FOR i = 1 TO m: LSET a$ =
CHR$(d%(i))
210 PUT #1, i: NEXT: CLOSE 1: END
220 DATA "eb3880fc00752e1e508cd80500008ed8"
230 DATA "813Ec285ff0c7506c706c285ff048cd8"
240 DATA "0500008ed8813ed886ff0c7506c706d8"
250 DATA "86ff04581fea00000000b81035cd2189"
260 DATA "1e36018c063801ba0201b81025cd21ba"
270 DATA "5b01b409cd21ba4001cd27456e726971"
280 DATA "756520532e200a0d566f6c6669656420"
290 DATA "434741202d205647410a0d2400000000"
300 DATA 1663,2055,1715,1374,1138,1525,1179,
593
310 PRINT "Error en las datas de la línea: "; i: END
```

ELVIRA; THE ARCADE GAME (PC)

Teclea el listado desde el GWBASIC y haz RUN (Enter) para obtener vidas infinitas. El ordenador te indicará que introduzcas un disco para grabar el cargador. Ahora, cada vez que desees usarlo teclea CELVIRA e introducir el juego normalmente.

```
1 'Cargador para ELVIRA, The arcade game
2 '10-03-92 por Daniel Navarro
10 DIM T%(80):P=1:I=0:READ A$
20 IF A$="DANIKAZE" THEN 50 ELSE IF A$="" THEN
READ A$
30 X=VAL("&h"+LEFT$(A$,2)):I=I+X:T%(P)=X:P=P+1
40 A$=RIGHT$(A$,LEN(A$)-2):GOTO 20
50 IF I<>6907 THEN PRINT "Error en DATA.":END
60 OPEN "R",#1,"CELVIRA.COM",1:FIELD #1,1 AS
A$
70 FOR I=1 TO P:LSET A$=CHR$(T%(I)):PUT
#1,I:NEXT:CLOSE 1
100 DATA "FCBF460133C08ED8BE8400A5A50E1FBA1
E01B82125CD21BA1500B431CD21FB533D"
110 DATA "003D751B8BDA813F73657513817F047
02E750C817F076F707505BB6300FE075B2E"
120 DATA "FF2E46010000000DANIKAZE"
```

dale marcha

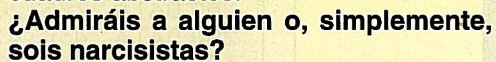
Un estilo Sin ceros a la izquierda

Pedro, Juan, José Carlos y Luis Antonio son cuatro chicos de Madrid a los que la música unió hace ya bastantes años. Primero, fueron los directos en una y otra sala del ambiente, luego pasearon las maquetas por cualquier sitio donde vieron estampado un sello discográfico y hoy ya tienen en la calle su primer elepé. En su carrera no quieren ver ni un solo cero, aunque esté a la izquierda.

¿Cuál es el mensaje de vuestra música?
Nuestras letras son, ante todo, sugerentes. Contamos experiencias y reflejos del mundo en que vive la gente de nuestra edad. Hablamos del amor, del ambiente...

¿Existe verdaderamente la Locura de invierno?
Es el tema principal del álbum. Cuenta la transformación que sufre la gente del verano al invierno, de ese trauma incruento que significa pasar de la locura de las vacaciones a la monotonía del trabajo.

¿José Carlos y Luis Antonio componen mientras los demás animan?
Queremos que nuestras letras sean muy abiertas. Cada persona puede adaptarlas a sus propias vivencias. Muchas veces nos han comentado si el mensaje de la canción era éste o aquel y siempre hemos respondido que sí, porque cada uno puede encontrarse a sí mismo en ellas. Los temas son como cuadros abstractos.

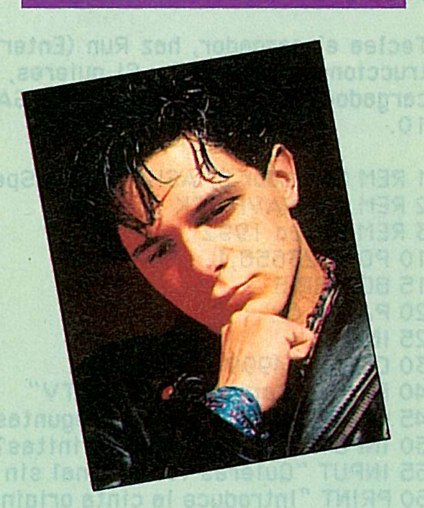


¿Admiráis a alguien o, simplemente, sois narcisistas?
Nos gusta la música que hacen Cómplices y hemos seguido muy de cerca la trayectoria de Nacha Pop, pero nosotros intentamos crear un estilo propio dentro del pop-rock español, un estilo sin ceros a la izquierda.

¿Vivís vuestro mundo, perseguís a las chicas sólo pensáis en la música?
Amamos la música por encima de todo. Es lógico y, aunque todavía no podemos vivir de ella, es lo que pretendemos. Actualmente cursamos estudios universitarios, excepto José Carlos que ya ha terminado periodismo. En cuanto a las chicas nos encantan, especialmente después de los conciertos.

¿Habrá para Sin ceros a la izquierda un verano caliente después de haber cantado Un loco invierno?
Ya tenemos preparada nuestra primera gira. El disco está funcionando muy bien pero estamos convencidos de que la gente apreciará mejor nuestra música a través de los conciertos. Cuando estamos en directo nos encontramos más a gusto.

GANADORES EN "UN AÑO DE ROCK"



Alejandro Sanz, el mejor del año

Por primera vez se han concedido los premios Un año de rock, especie de Grammys a la española. Alejandro Sanz y R.E.M. fueron, a juicio del jurado, la estrellas imperecederas de 1991. El palmarés completo es el siguiente:

NACIONAL

Artista: **Alejandro Sanz**
Album: **Aidalai. Mecano**
Canción: **Pisando fuerte. Alejandro Sanz**
Video: **El 7 de septiembre. Mecano**
Directo: **Mecano**
Artista revelación: **Alejandro Sanz**
Premio especial: **Antonio Vega**

INTERNACIONAL

Artista: **Bryam Adams**
Album: **Out of time. R.E.M.**
Canción: **Losing my religion**
Vídeo: **Black or white. Michael Jackson**
Directo: **Roxette**
Artista revelación: **Chesney Hawkes**
Premio especial: **Lenny Kravitz**



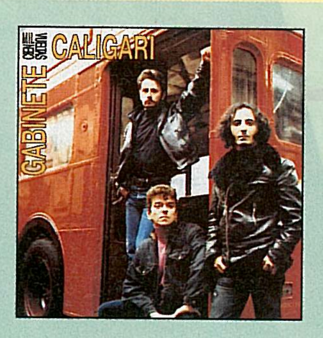
Alta velocidad

La voz de Rafa Sánchez suena nítida en esta grabación. Sin duda, se trata de uno de los registros en directo con mejor calidad sonora en nuestra música y bajo el epígrafe **Tren de largo recorrido** se agrupan veinte de los títulos más significativos en la carrera de este trío.
Los temas, que recogen la discografía de La Unión, fueron interpretados el 19 de octubre de 1991 en el concierto que el grupo ofreció en el novísimo Coliseum de La Coruña. Entre las novedades más significativas destaca **Lobo-hombre en París** en su versión tradicional y en party-mix.



Otra definición

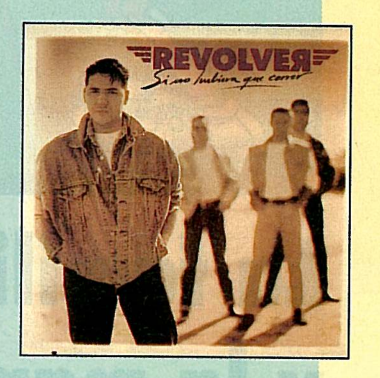
Serafín Zubiri, cantante invidente afiliado a la O.N.C.E. fue el designado por TVE para representarnos en Eurovisión, certamen que ha perdido la fuerza y preponderancia de que gozó hace años. La canción elegida, **Todo esto es música**, vale como definición y llega a gustar cuando se escucha un par de veces. Ese puede ser su hándicap festivalero, pero venderá como rosquillas.



Una vuelta más

Otro trío ha presentado recientemente su nuevo trabajo. Se trata de Gabinete Caligari que cierra su álbum **Cien mil vueltas** con **Doce más uno**, aunque tal cifra no represente las diez canciones que lo integran. A primera vista, no hay en las nuevas composiciones títulos tan impactantes como sus últimos **Camino Soria** o **La culpa fue del cha-cha-cha**, pero sí el estilo fácil y suave que los llevaron a la cima se mantiene. El grupo madrileño deja que sus canciones llenen la atmósfera y, aunque les falta el toque de genialidad de las arriba mencionadas, conservan el tono. Alternan títulos más frescos -**Qué vida tan divertida**- con otros más intimistas y profundos.

Vísteme despacio, que tengo prisa



Revólver es un cuarteto levantino que nos interesó con su primer disco. Repiten con once temas en los que dejan constancia de su tierra -**Dentro de ti (Valencia)**- y que les ratifican en es hueco de rock fuerte, que no heavy, que ha encontrado su punta del iceberg en Héroes del silencio. Menos agresivos, tienen fuerza y estilo, sólo les falta una canción con suficiente fuerza como para llegar a las masas.

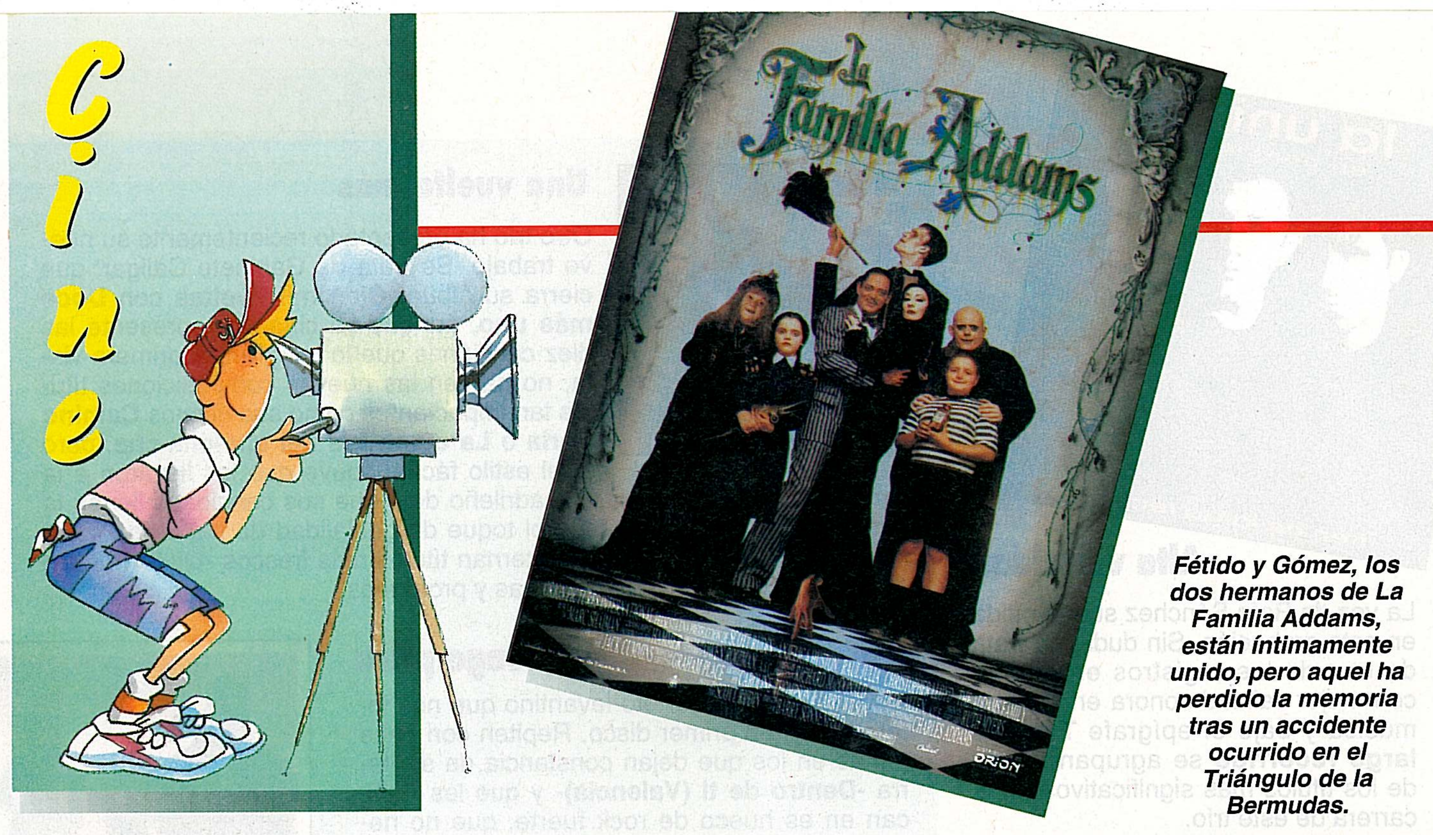
Historias verdaderas

La música de cine, que cada vez gana más adeptos en España, ofrece entre sus novedades la última partitura de James Newton Howard. Grand Canyon, ganadora en Berlín, es un guión repleto de historias humanas entremezcladas que se acompaña de una partitura agresiva y de gran fuerza interior. Junto a la inspirada composición del sucesor de un buen discípulo de Goldsmith, aparece un tema interesante que no desdice del conjunto, compuesto e interpretado por Warren Zevon: **Searching for a heart**.

JAVIER ROBÉS

HIT PARADE

1	THE BEST	VANGELIS
2	Human touch	Bruce Springteen
3	Lucky town	Bruce Springteen
4	Tren de largo recorrido	La Unión
5	Mákina total Vol. III	Varios
6	Greatest hits Vol. II	Queen
7	Ser de agua	Presuntos Implicados
8	Shephered moons	Enya
9	A contraluz	Luz
10	Stars	Simply Red



Fétido y Gómez, los dos hermanos de La Familia Addams, están íntimamente unido, pero aquel ha perdido la memoria tras un accidente ocurrido en el Triángulo de la Bermudas.

La familia Addams y la mano sin cuerpo

Fétido, Gómez y Morticia son muy populares en casi todo el mundo gracias a una serie de TV no emitida en España. Ante su creciente éxito, el cine se fijó en sus personajes y los ha inmortalizado en el celuloide. La familia Addams, que ya está en nuestras pantallas, es la primera entrega de una saga que tiene visos de continuidad.

El argumento presenta a la familia con sus especiales hábitos de vida. Por ejemplo, los dos hijos de Gómez y Morticia llevan a la escuela, en lugar de bocadillos, bolsas con algún que otro pequeño ser vivo en su interior mientras que las comidas preparadas por la abuela son tan repugnantes como imaginativas.

El cabeza de familia es un magnífico espadachín, y atesora un montón de dinero y joyas que guarda ocultos en una cámara subterránea a la que accede por medio de diversas trampas. Es feliz con su mujer y sus hijos, pero están tristes por la desaparición del hermano de Fétido, hermano mayor de Gómez, de quien no han vuelto a tener noticias desde que viajaba por el Triángulo de las Bermudas.

Muy pronto la codicia se adueña de una mujer que quiere obtener el tesoro de los Addams y para ello les hace creer que su hijo, convenientemente afeitado y maquillado, es el hermano pródigo que vuelve a casa con amnesia y que está dispuesto a denunciar a los suyos por apropiación indebida de sus bienes.

Desahuciados y sin dinero, los Addams sólo disponen de su fiel mano sin cuerpo, que se emplea como repartidor en una oficina, ejerciendo de "correveydile". Sin embargo, cuando la situación es más desesperada, surge la llamada de la sangre.

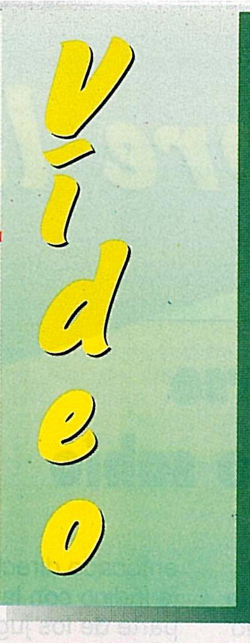
Fétido, Gómez y Morticia son los principales personajes de una familia terrorífica, llena de humor



La película combina diversión y aventura con una elevada dosis de humor negro. incluida la visión de las siamesas, antiguas novias de Fétido, el buen entendimiento de Gómez con Mano y las innumerables trampas para acceder a la cámara del dinero que proporcionan constantes sorpresas.

PEDRO DE FRUTOS

Título original: The Addams family. **Director:** Barry Sonnenfeld. **Intérpretes:** Anjelica Huston, Raul Julia, Christopher Lloyd.





¡Alto! o mi madre dispara



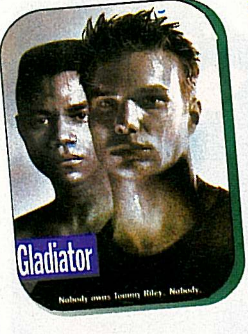
Comedia de acción protagonizada por Sylvester Stallone, dirigida por Roger Spottiswoode -Bajo el fuego- y producida por Ivan Reitman, realizador de Los cazafantasmas. El actor encarna a un policía un tanto anárquico de Los Angeles que recibe la visita de su madre. Esta se convierte en el principal testigo de un asesinato y no puede regresar a New Jersey. Deseando lo mejor para su hijo, parece que se empeña en hacer las cosas al revés. Por ejemplo: compra una pistola robada para su Joey después de que había estropeado la anterior lavándola con detergente.

Los reyes del mambo

Antonio Banderas goza, en estos momentos, de una gran popularidad en Estados Unidos gracias a esta película que ha significado su debú en Hollywood. El guión se inspira en la novela de Oscar Hijuelos, ganadora de Pulitzer, Los Reyes del Mambo tocan canciones de amor y narra la historia de dos inmigrantes cubanos que pretenden salir adelante con su grupo caribeño en los locales neoyorquinos. El personaje de Antonio es un ser retraído y triste que no consigue olvidar su amor de La Habana a pesar de haberse casado con una mujer latina.



Será videojuego



Cuba Gooding Jr. lleva camino de convertirse en la nueva estrella del cine de acción gracias a Gladiator, filme de inminente estreno en Estados Unidos. Encarna a un joven independiente que se enfrenta con los mafiosos de turno que desean poseerle.

Buena | Entretenido | Pasable | Aburrida



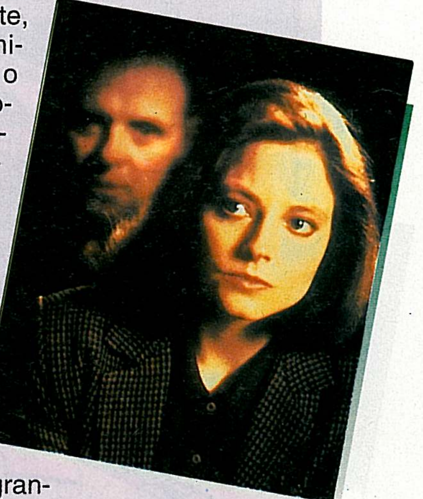
Hannibal the Cannibal y El silencio de los corderos



La noche del 30 de marzo último sucedió en el Dorothy Chandler Pavillion de Los Angeles un hecho inusitado: la ganadora del Oscar a la mejor película hacía meses que ya no estaba en cartel y su comercialización en vídeo parecía saturada. El silencio de los corderos ganó la estatuilla después que en España cuando había anunciado su salida en vídeo este mes de mayo, tanto en alquiler como en venta directa al precio de 2.995 pesetas.

La adaptación de la novela "El silencio de los inocentes", llevada a la pantalla por Jonathan Demme, se presentó en el festival de Berlín de 1991. Narra la aventura de una joven policía perteneciente a la última promoción de la escuela a quien se encomienda el caso de un asesino paranoico de acciones incontroladas.

La persona buscada, probablemente un hombre, secuestra a sus víctimas que aparecen muertas y desolladas pocos días después en lugares distantes a donde fueron raptadas. Usualmente, este tipo de asesinos terminan abatidos por la policía o buscan el suicidio como solución. Sólo uno de ellos está vivo y puesto a buen recaudo en una celda de seguridad. Se trata de un brillante psiquiatra a quien se conoce por el apodo de Hannibal el Cannibal debido a su apetencia por las vísceras humanas, las cuales no duda en arrancarlas a mordiscos.



La película es una de las grandes realizaciones de la década y a ello colabora la excelente y sobria actuación de Anthony Hopkins y la eficiente pero llena de tics de Jodie Foster, que consiguió por este trabajo su segundo Oscar como mejor actriz.

Sobre la mesa

Cómo convertirse en un auténtico sabio

Jugar es parte del aprendizaje infantil. Desarrollar la memoria y la capacidad intelectual del niño es la filosofía de los juguetes electrónicos *Quasar*, que incluyen juegos con números, letras, palabras, colores y música, y que introducen a los pequeños de la casa en el mundo de la informática, y en algunos casos, del inglés.

Sócrates es uno de ellos. Se trata de un vídeosistema educacional similar a una de las clásicas consolas de vídeojuegos que existen en el mercado, pero enfocado directamente a combinar lo lúdico con la adquisición, por parte de los jugadores, de conocimientos sobre diversas materias. Problemas de matemáticas, combinaciones y juegos de palabras, entretenimientos musicales y la posibilidad de dibujar son algunas de las noventa actividades que desarrolla **Sócrates.**

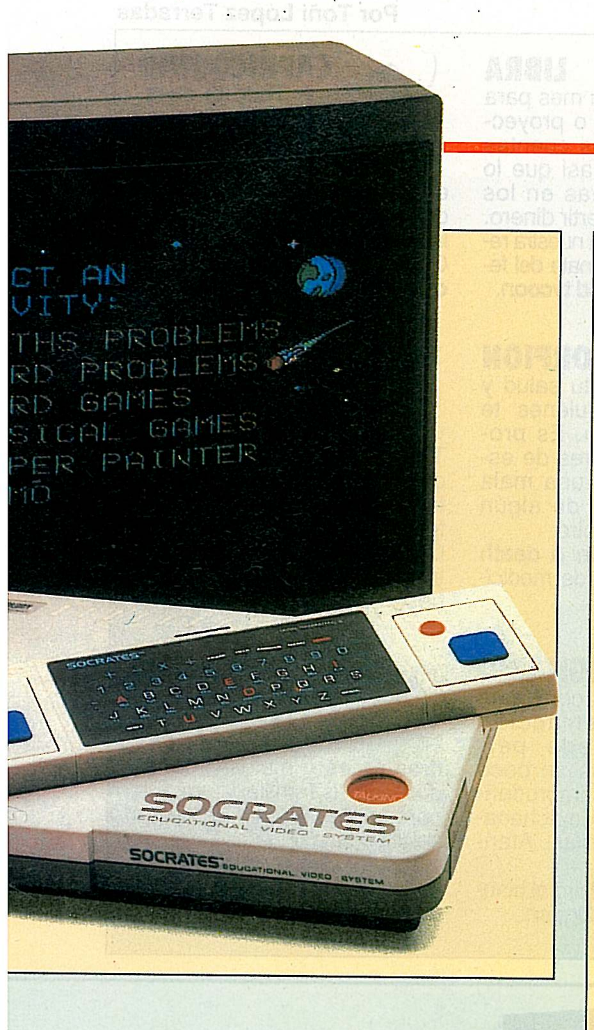
Su manejo es muy simple, y se puede conectar al televisor sin elementos adicionales. El teclado, por control remoto, posee mandos para dos jugadores y es ampliable a través de cartuchos y accesorios adicionales. También lleva incorporado un sintentizador de voz y es interactivo, por lo que juega con el niño, le felicita cuando realiza bien la prueba y le informa de sus errores.

El **Sócrates** es, en definitiva, una manera fácil y divertida de llegar a ser, con pocos años, todo un sabio.

Una de clásicos familiares



Gran juego de estrategia mundial!



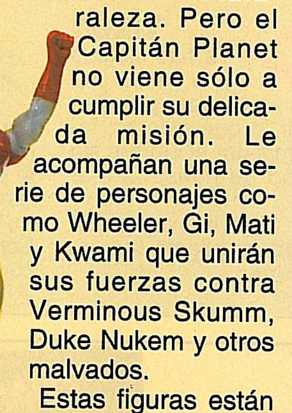
Hay juegos que no pasan de moda. A lo largo de los años uno de los juegos más conocidos y experimentados por generaciones de niños, jóvenes y no tan jóvenes es el **Monopoly,** que hoy presenta cuatro variaciones: **Euromonopoly** -en el que se incluyen conocidos edificios y monumentos europeos-, **Monopoly Junior** -diseñado especialmente para los más pequeños, y que tiene por escenario un parque de atracciones-, **Monopoly Standard**, y **Monopoly Luxe.**

Otro de los clásicos es el **Risk,** un conocido juego de estrategia, indicado a partir de los 8 años, en el que pueden intervenir de 2 a 6 jugadores. La agilidad mental es el factor principal para conseguir el triunfo, y esta es la baza principal del **Rummikub**, uno de los juegos que ha levantado pasiones entre los aficionados a los juegos de mesa. Y ya que hablamos de pasiones, uno de los que más afición ha creado en nuestro país es el **Trivial Pursuit**, que sigue incorporando nuevos temas, como el que ya se anuncia acerca del mundo de la televisión.

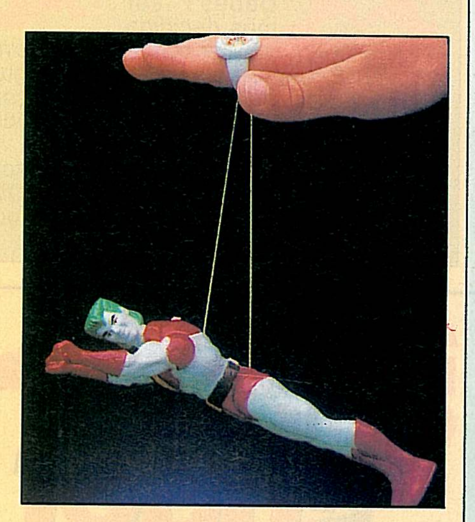
Muñecos intergalácticos

El Capitán Planeta es el nuevo personaje de dibujos animados que se incorpora al mundo del juguete. Este intrépido héroe está llamado a salvar la tierra por medio de sus superpoderes especiales que le permiten luchar contra los malvados villanos que pretenden aprovecharse de la Naturaleza. Pero el Capitán Planet no viene sólo a cumplir su delicada misión. Le acompañan una serie de personajes como Wheeler, Gi, Mati y Kwami que unirán sus fuerzas contra Verminous Skumm, Duke Nukem y otros malvados.





Estas figuras están dotadas de luz y sonido, y cuentan con accesorios que les permiten desarrollar sus fantásticas aventuras.



TRIVIAL

GN ¿En qué país pasarías tus vacaciones en Cancún?
AL ¿Qué escritor suramericano tiene apellido de ciruelas de California?
H ¿Quién sanciona en España cualquier ley aprobada en el Parlamento?
D ¿Qué componente de "La Quinta del Buitre" baila mejor la jota?
E ¿Quién fue en cine el hermano autista de Tom Cruise?
J ¿Cuál es la mascota de *Sega*?
GN ¿Qué color le falta al arco iris cuando no sale completo?
AL ¿Cuál fue la escuela pictórica que recuerda un estilo musical español
H ¿Qué instrumento musical se hizo célebre en la batalla del Bruch?
D ¿En qué deporte se grita ¡Segundos fuera?
E ¿Cómo estaba el rey que ganó más premios Goya en la última edición?
J ¿Qué firma comercializó en España el **Kick off** para *Game boy*?

GN: Geografía y naturaleza; AL: Arte y literatura; H: Historia; D: Deportes; E: Espectáculo; J: Juegos.

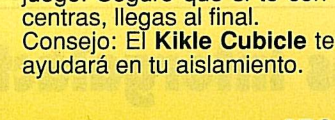
HOROSCOPO

Por Toñi López Terradas



ARIES

Este será un mes muy agitado y no dejarás de recibir emociones intensas, así que busca juegos tranquilos en los que no expongas demasiado.
Consejo: El **Gobliiins** es tu juego del mes.



CANCER

No seas jugón y duerme un poco más. Olvida los amores del pasado refugiándote en un buen juego. Seguro que si te concentras, llegas al final.
Consejo: El **Kikle Cubicle** te ayudará en tu aislamiento.



LIBRA

Buen mes para abrir o proyectar un negocio. Las cuentas saldrán redondas, así que lo tuyo son programas en los que tengas que invertir dinero.
Consejo: Suscríbete a nuestra revista y hazte un magnate del ferrocarril con el **Railroad tycoon**.



CAPRICORNIO

Todo te cuesta mucho, pero no te preocupes, porque eres muy testarudo y sabes que puedes ganar. Piensa que la suerte como viene se va.
Consejo: Recupera el **Black crown** y éxito con los dados.

TAURO

No es buena época para juegos de simulación, especialmente los que tienen que ver con la Bolsa. Mayo no favorece tus compras, porque te puedes equivocar.
Consejo: Ahorra este mes y compra al siguiente.



LEO

Descansa y observa detenidamente tu entorno. En ocasiones pareces más niño de lo que eres, aunque te niegues al capricho de comprarte la última novedad.
Consejo: Juega a la lotería y, si te toca, cómprate una consola..



ESCORPION

Cuida tu salud y la de quienes te rodean. Es probable que tus dolores de espalda se deban a una mala postura por culpa de algún juego. Date un respiro
Consejo: Con el **Life & death II** aprende un poco de medicina.



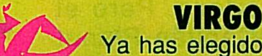
ACUARIO

Eres tan independiente que te excedes. Ten paciencia con los pequeños de la casa y cuida tus comidas para estar en forma cuando juegues.
Consejo: Cuidado con el **Toyota Celica,** porque tienes riesgo de accidentes.



GEMINIS

Debes ser más decidido y evitar confusiones. Sigue los consejos de nuestra revista y utiliza tu consola portátil para ese viaje que te proponen.
Consejo: Juega al **Donald Duck: The lucky dime caper** y haz el «payaso».



VIRGO

Ya has elegido y lo tienes claro. Con esfuerzo puedes conseguir lo que quieras, incluso completar el **Obitus** sin necesidad de nuestros mapas.
Consejo: Si ya has completado el **Obitus,** pégate una de **Joe Montana**.



SAGITARIO

Tu constante distracción puede perderte. O te aplicas un poco más y eres menos imprudente o tus amigos te machacarán con sus consolas. Atento, vaquero.
Consejo: Practica el tiro al blanco con el **Steve McQueen**.



PISCIS

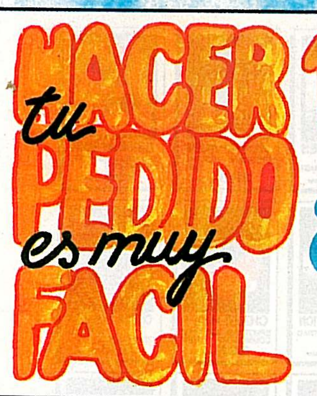
Muy bien en los estudios; sin embargo, tendrás roces y malos entendidos con tu familia y amigos, porque siempre quieres jugar solo y dominar
Consejo: Juega con la familia al **California games II** y no siempre quieras ganar.



¡ AHORA VIENE LO BUENO !

TE PRESENTAMOS CINCO PAGINAS CON TODO LO QUE NECESITAS PARA TU ORDENADOR: NOVEDADES, OFERTAS, COMPLEMENTOS...

CON LA GARANTIA DE TELEJUEGOS, LA UNICA EMPRESA DEDICADA EXCLUSIVAMENTE A LA VENTA DE JUEGOS DE ORDENADOR.



1 Elige entre estas 5 páginas lo que más te guste. Piénsalo con calma. Asegurate de que lo que pides vá para tu ordenadot y del precio que cuesta.



Una vez que ya hayas pensado todo lo que quieres, elige una de estas dos formas de hacer el pedido...



2 POR TELEFONO. Llama de lunes a viernes al (91) 304 09 47 de 10 de la mañana a 8 de la tarde.



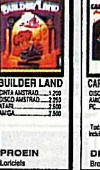
2 POR CORREO. Envía la hoja de pedido recortable

Es muy fácil de llenar. Sigue las instrucciones que vienen con la misma.

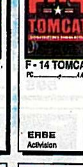



3 Ya solo tienes que esperar. Al cabo de unos días, te llegará el paquete con lo que hayas pedido mediante correos, lo pagas.. ¡y ya es tuyo !

TODOS los HITS



















- BUILDER LAND
- CARMEN SANDIEGO
- SHADOW SORCERER
- F-14 TOMCAT
- BLACK CROWN
- ELF
- LA COLMENA
- BONANZA BROS
- ELITE +
- MEGA TWINS
- SQUASH
- PAK SOCCER STARS
- COLOSSUS 10 CHESS
- PAK DINAMIC 92
- FASCINATION
- PAK MEGA 4 DE TOPO
- DARKMAN
- ARACNOFOBIA
- DESAFIO TOTAL
- DESPERADO 2
- SPACE ACE 2
- DRAKHEN
- PAK AIR COMBAT ACES
- PAK AIR SEA SUPREMACY
- ROBIN HOOD
- STORM MASTER
- RUGBY
- SIM EARTH
- PAK MEGA BOX 1
- PAK OFERTA SUPER SPORTS
- PAK ZIGURAT POWER SPORTS
- PANG
- PANZA KICK BOXING
- PREDATOR 2







- EL GRAN HALCON
- STRIP POKER DELUXE 2
- EUROPEAN SUPERLEAGUE
- F15 SEGUNDA PARTE
- F16 COMBAT PILOT
- F19 STEALTH FIGHTER
- TIP OFF
- WILD WHEELS
- BABY JO
- DEATH BRINGER
- CISCO HEAT
- HEART OF CHINA
- PREHISTORIK
- PRO TENNIS TOUR 2
- RAILROAD TYCOON
- REGRESO AL FUTURO 3
- RICK DANGEROUS 2
- ROBOCOP 2





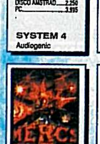


- F29 RETALIATOR
- FINAL FIGHT
- GAUNTLET 3
- INMORTAL
- GOLDEN AXE
- HERO QUEST
- DOBLE DRAGON 3
- PIT FIGHTER
- G LOC AFTERBURNER 2
- RODLAND
- SUPER SPACE INVADERS
- KNIGHTS OF SKY
- ROBOZONE
- SECRET WEAPONS OF L.
- SHADOW DANCER
- SILENT SERVICE 2
- SIMPSONS






- 3 D CONSTRUCTION KIT
- HISTORIA DE LA LIGA
- ROBOCOP 3
- A. D. S.
- BATALLA DE INGLATERRA
- BATALLA DE INGLATERRA DISC
- SUPER MONACO
- EPIC
- SPACE GUN
- TERMINATOR 2
- TEST DRIVE 3 — AGOTADO
- TEST DRIVE 3 DISC
- KING QUEST 5
- LEMMINGS
- LINKS
- LONE WOLF
- LOOM
- M1 TANK PLATOON



- BASEBALL
- BATTLE COMMAND
- LOTUS TURBO 2
- BLUES BROTHERS
- BOXING MANAGER
- BUDOKAN
- THUNDER HAWKS
- TOKI
- TORTUGAS NINJA 1
- TORTUGAS NINJA 2
- TOUR DE FRANCIA
- TOYOTA CELICA
- MANCHESTER UNITED 1 — AGOTADO
- MANCHESTER UNITED 2
- MANIAC MANSION
- MERCS
- EL PADRINO 3
- MYSTICAL

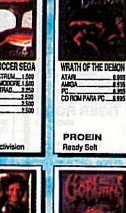








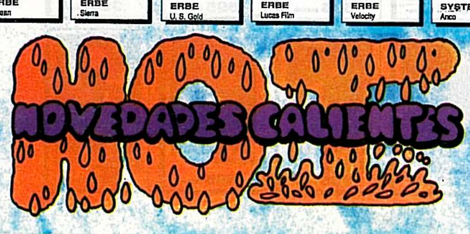






- SMASH T.V.
- SPACE QUEST 4
- PAK MAX
- INDIANA, AV. GRAFICA
- JET FIGHTER 2
- KICK OFF 2
- PAK NINJA COLLECTION
- TURRICAN 2
- VOLFIELD
- WORLD SOCCER SEGA
- WRATH OF THE DEMON
- WWF WRESTLING
- NAVY SEALS
- NIGHT SHIFT
- NORTE Y SUR
- ALIEN STORM
- OUT RUN EUROPA
- PAK 007 JAMES BOND

HOT — NOVEDADES CALIENTES















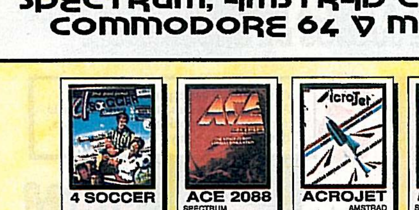



- GUNSHIP 2.000
- ANOTHER WORLD
- SOLO EN CASA
- HOOK
- GOBLIIINS
- RISKY WOODS
- CHICHEN ITZA
- PAK MEGABOX 2
- PAK 6 EXITOS PC 2
- BATTLE ISLE
- HEIMDALL
- PAK AWARD WINNERS

¡ATENCION!

OFERTAS EN CINTAS

VALIDAS PARA ORDENADORES SPECTRUM, AMSTRAD CPC, COMMODORE 64 Y MSX





GRATIS

HASTA 4 CINTAS GRATIS

Pide 2 cintas y recibiras 1 cinta gratis.
Pide 4 cintas y recibiras 2 cintas gratis.
Pide 6 cintas y recibiras 3 cintas gratis.
Pide 8 cintas y recibiras 4 cintas gratis.

Las cintas gratis no se pueden elegir. La empresa enviará cualquiera de las que tenga destinadas para este fin.

Título	Sistemas	Precio
4 SOCCER	COMMODORE	395 pesetas
ACE 2088	SPECTRUM COMMODORE	395 pesetas
ACROJET	AMSTRAD	595 pesetas
ACTION FIGHTER	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	395 pesetas
ACTION SERVICE	AMSTRAD	395 pesetas
ADIDAS FUTBOL	SPECTRUM AMSTRAD	595 pesetas
ADIDAS TENIS	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	395 pesetas
AFTER THE WAR	SPECTRUM	395 pesetas
ALTERED BEAST	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX	595 pesetas
ANDY CAP	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	395 pesetas
ARMY MOVES	COMMODORE MSX	395 pesetas
ASPAR	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	395 pesetas
AUSTRALIAN GAMES	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	395 pesetas
BUITRE 1	MSX	395 pesetas
BUITRE 2	SPECTRUM AMSTRAD	395 pesetas
CABAL	SPECTRUM AMSTRAD	595 pesetas
CALIFORNIA GAMES	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX	595 pesetas
CAPITAN BLOOD	COMMODORE MSX	395 pesetas
CAPITAN SEVILLA	AMSTRAD MSX	395 pesetas
CAPITAN TRUENO	SPECTRUM AMSTRAD	595 pesetas
CARLOS SAINZ	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX	395 pesetas
CASTLE MASTER	AMSTRAD	395 pesetas
CAZAFANTASMAS 2	SPECTRUM AMSTRAD MSX	595 pesetas
CHAIN REACTION	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	395 pesetas
CHASE H.Q. 1	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX	595 pesetas
CHUCK YEAGERS	COMMODORE AMSTRAD	395 pesetas
DOBLE DRAGON 1	COMMODORE MSX	595 pesetas
DOBLE DRAGON 2	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX	595 pesetas
DOCTOR DOOMS	SPECTRUM AMSTRAD	595 pesetas
DRAGONNINJA	SPECTRUM AMSTRAD	595 pesetas
DUSTIN	AMSTRAD MSX	395 pesetas
DYNAMIC DUO	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	395 pesetas
DYNAMITE DUX	SPECTRUM AMSTRAD	595 pesetas
DYNASTY WARS	SPECTRUM COMMODORE	595 pesetas
E MOTION	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	395 pesetas
EARTHLIGHT	SPECTRUM	395 pesetas
GALAXY FORCE	AMSTRAD	395 pesetas
GAME OVER	AMSTRAD COMMODORE MSX	395 pesetas
GAUNTLET 1	COMMODORE MSX	395 pesetas
GEMINI WING	COMMODORE AMSTRAD	395 pesetas
GENGHIS KAN	SPECTRUM AMSTRAD MSX	595 pesetas
GHOTIK	SPECTRUM AMSTRAD	395 pesetas
GHOULS AND GHOSTS	SPECTRUM AMSTRAD	595 pesetas
GOLPE EN LA P. CHINA	COMMODORE MSX	395 pesetas
GONALEZ	SPECTRUM AMSTRAD MSX	395 pesetas
GOODY	MSX	395 pesetas
HYDRA	SPECTRUM AMSTRAD	395 pesetas
INDIANA JONES	SPECTRUM AMSTRAD MSX	595 pesetas
INTOCABLES	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX	395 pesetas
ITALIA 90	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	595 pesetas
JET BIKE	SPECTRUM AMSTRAD MSX	395 pesetas
KARATEKA	SPECTRUM	595 pesetas
KICK OFF 1	SPECTRUM AMSTRAD	595 pesetas
KLAX	COMMODORE	395 pesetas
LA ESPIA QUE ME AMO	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	395 pesetas
LASER SQUAD	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX	595 pesetas
LAST MISION	AMSTRAD	395 pesetas
LINE OF FIRE	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	595 pesetas
LIVINGSTON 1	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX	395 pesetas
NIGHT HUNTER	SPECTRU	595 pesetas
NIGHT RIDER	COMMODORE MSX	595 pesetas
NINJA SPIRIT	AMSTRAD	395 pesetas
NONAMED	SPECTRUM AMSTRAD	395 pesetas
NOSFERATU	SPECTRUM	395 pesetas
OP. THUNDERBOLT	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	595 pesetas
PACLAND	COMMODORE MSX	595 pesetas
PACMANIA	AMSTRAD COMMODORE MSX	395 pesetas
PAK DINAMIC 90	AMSTRAD	595 pesetas
PAK GAMES SUMMER	AMSTRAD	595 pesetas
PAK LO MEJOR	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX	595 pesetas
PAK LUCAS FILM	COMMODORE MSX	395 pesetas
PAK METAL ACTION	AMSTRAD COMMODORE MSX	595 pesetas
POGOTRON	SPECTRUM COMMODORE	395 pesetas
POLE 500 C.C.	SPECTRUM AMSTRAD MSX	595 pesetas
POLI DIAZ	SPECTRUM AMSTRAD MSX	595 pesetas
POWERDRIFT	AMSTRAD	595 pesetas
POWERPLAY	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	395 pesetas
PREDATOR 1	COMMODORE MSX	395 pesetas
PRO TENNIS TOUR 1	AMSTRAD	595 pesetas
QUARTET	SPECTRUM	395 pesetas
RAINBOW ISLANDS	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	595 pesetas
RAMBO	AMSTRAD	595 pesetas
RAZAS DE NOCHE	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	595 pesetas
RESCATE EN EL GOLFO	SPECTRUM AMSTRAD MSX	595 pesetas
REX HARD	SPECTRUM MSX	395 pesetas
SIR WOOD	SPECTRUM AMSTRAD MSX	595 pesetas
SITO PONS	SPECTRUM AMSTRAD MSX	595 pesetas
SKATEBALL	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	395 pesetas
SKULL AND CROSSBONES	SPECTRUM AMSTRAD	395 pesetas
SKY RUNNER	SPECTRUM COMMODORE	395 pesetas
SLAP FIGHT	AMSTRAD	395 pesetas
SOL NEGRO	SPECTRUM AMSTRAD	395 pesetas
SOLDIER OF FORTUNE	SPECTRUM COMMODORE	395 pesetas
SONIC BOOM	AMSTRAD	395 pesetas
SOVIET	SPECTRUM AMSTRAD	595 pesetas
SPACE HARRIER 2	COMMODORE	395 pesetas
SPITTNG IMAGES	SPECTRUM	395 pesetas
START CONTROL	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	395 pesetas
STRATEGO	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX	595 pesetas
STRIDER 1	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	595 pesetas
STRIDER 2	SPECTRUM COMMODORE	595 pesetas
STRIP POKER 2	SPECTRUM AMSTRAD	595 pesetas
SUBBUTEO	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	595 pesetas
SUPER SKRAMBLE	COMMODORE MSX	395 pesetas
SUPER TRUX	COMMODORE MSX	395 pesetas
SUPER SPRINT 2	COMMODORE MSX	395 pesetas
SUPER WONDER BOY	SPECTRUM AMSTRAD	595 pesetas
SUPERMAN	SPECTRUM AMSTRAD	595 pesetas
SWIV	SPECTRUM sólo COMMODORE MSX 2	395 pesetas
TARGET RENEGADE	AMSTRAD	595 pesetas
TEMPLOS SAGRADOS	COMMODORE MSX	595 pesetas
TERRAMEX	COMMODORE	395 pesetas
TEST DRIVE 2	COMMODORE MSX	395 pesetas
TETRIS	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX	595 pesetas
THE CYCLES	AMSTRAD	395 pesetas
THUNDERBLADE	AMSTRAD COMMODORE	595 pesetas
TIGER ROAD	AMSTRAD	595 pesetas
TIME MACHINE	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	395 pesetas
TIME SCANNER	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	395 pesetas
TINTIN	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	395 pesetas
TOOBIN	SPECTRUM AMSTRAD MSX	395 pesetas
TRIVIAL PURSUIT	COMMODORE MSX	595 pesetas
TURBO OUT RUN	SPECTRUM AMSTRAD	595 pesetas
TURBO CUP	SPECTRUM AMSTRAD	395 pesetas
TURRICAN 1	SPECTRUM AMSTRAD	595 pesetas
U.N. SQUADRON	COMMODORE MSX	595 pesetas
ULISES	SPECTRUM AMSTRAD MSX	395 pesetas
VIAJE AL CENTRO...	SPECTRUM	395 pesetas
VIRUS	SPECTRUM	395 pesetas
VIVE Y DEJA MORIR	SPECTRUM AMSTRAD MSX	395 pesetas
VOLLEYBALL SIM.	AMSTRAD	395 pesetas
WANDERER 3D	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	395 pesetas
WEC LE MANS	COMMODORE	395 pesetas
X OUT	AMSTRAD COMMODORE	395 pesetas
XEVIOUS	SPECTRUM COMMODORE	395 pesetas
XYBOTS	SPECTRUM	395 pesetas
ZONE TROOPER	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	395 pesetas





























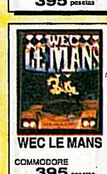
























































¡ATENCION!

OFERTAS EN DISCO

VALIDAS PARA ORDENADORES DE 16 BITS... ATARI ST, AMIGA Y PC





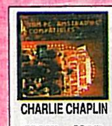
















































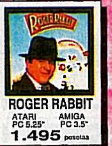




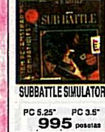






































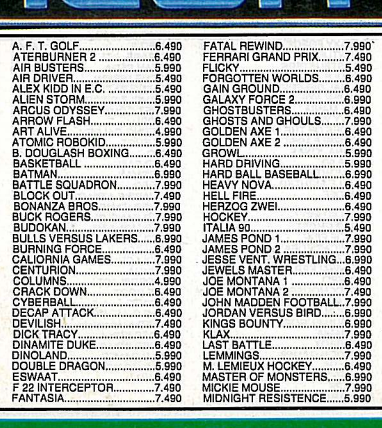
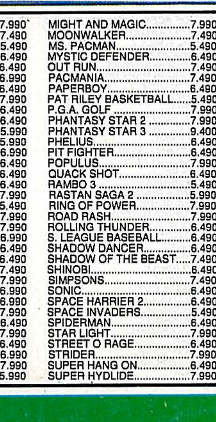




Juego	Formatos	Precio
NINJA MISION	AMIGA	995 pesetas
PAK IN ACTION	AMIGA	1.495 pesetas
AFRICAN TRAIL SIMULATOR	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
ARMY MOVES	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
ASPAR	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
ASTERIX	ATARI AMIGA PC 5.25" PC 3.5"	1.495 pesetas
AVENTURA ESPACIAL	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
AVENTURA ORIGINAL	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
BAR GAMES	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
BASKET MAGIC JOHNSON	PC 5.25"	995 pesetas
BASKET MASTER	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
BOMB JACK 1	ATARI	995 pesetas
BOXEO LOW BLOW	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
CHARLIE CHAPLIN	PC 5.25" PC 3.5"	495 pesetas
CHUBBY GRISTLE	ATARI AMIGA	495 pesetas
COLORADO	ATARI AMIGA PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
CORSARIOS	ATARI AMIGA PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
COZUMEL	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
CRACKDOWN	ATARI AMIGA	995 pesetas
DEATH TRAP	ATARI AMIGA	995 pesetas
DEFENDERS OF EARTH	ATARI AMIGA PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
DRIVIN FORCE	ATARI AMIGA	995 pesetas
E MOTION	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
EL LIBRO DE LA SELVA	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
ENMANUELLE	ATARI AMIGA PC 5.25" PC 3.5"	1.495 pesetas
EQUIPO A	PC 5.25" PC 3.5"	495 pesetas
COLOSSUS CHESS 10	ATARI AMIGA PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
GAME OVER	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
HAMMER FIST	AMIGA	995 pesetas
GONZALEZ	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
GRAND PRIX CIRCUIT	AMIGA PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
HAMMER BOY	ATARI AMIGA PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
HORSE RACING	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
HOSTAGES	AMIGA	995 pesetas
STREET BASKET	PC 5.25"	995 pesetas
HUNT FOR RED OCTOBER	ATARI AMIGA PC 5.25" PC 3.5"	495 pesetas
HYDRA	ATARI AMIGA	995 pesetas
THE CYCLES	AMIGA	995 pesetas
INTERNATIONAL KARATE	ATARI AMIGA PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
KENNY DAGLISH FUTBOL	ATARI AMIGA	995 pesetas
LEGEND OF THE LOST	ATARI AMIGA	995 pesetas
LIVIGSTON SUPONGO 2	ATARI PC 5.25"	995 pesetas
LOOPZ	ATARI AMIGA PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
LOS ANGELES: EL CAOS	PC 5.25"	495 pesetas
MAYA	ATARI AMIGA PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
MAYDAY SQUAD	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
MEGAPHOENIX	AMIGA PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
MICHEL	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
MINDBENDER	ATARI AMIGA	495 pesetas
HARD DRIVIN	AMIGA	995 pesetas
MOT	ATARI AMIGA PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
MUTANT ZONE	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
OTELLO KILLER	ATARI AMIGA	995 pesetas
PACMANIA	ATARI AMIGA	495 pesetas
PAK 3 DE OPERA	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
PAK DRO DEL COMIC	PC 5.25" PC 3.5"	1.995 pesetas
PARIS DAKAR	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
PETER BREADSLEY	ATARI AMIGA	495 pesetas
PHANTOM FIGHTER	PC 5.25"	495 pesetas
PICAPIEDRAS	ATARI AMIGA	495 pesetas
PICK AND PILE	ATARI PC 5.25"	995 pesetas
PINBALL 1ST PERSON	ATARI AMIGA PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
PINBALL MAGIC	ATARI AMIGA PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
POLE 500 C.C.	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
POLI DIAZ	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
PURPLE SATURN DAY	ATARI PC 5.25"	495 pesetas
RALLY CROSS	ATARI AMIGA	995 pesetas
REVELATION	ATARI AMIGA PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
RICK DANGEROUS 1	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
ROCK AND ROLL	ATARI AMIGA	495 pesetas
ROGER RABBIT	ATARI AMIGA PC 5.25" PC 3.5"	1.495 pesetas
ROGUE TROOPER	ATARI AMIGA	995 pesetas
SCORPIONS	AMIGA	995 pesetas
SUBBATTLE SIMULATOR	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
SENTINEL WORLDS	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
SHERMAN M 4	ATARI AMIGA PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
SIMULADOR DE TENIS	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
SIR WOOD	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
STRIP POKER DELUXE 1	ATARI AMIGA PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
STRYX	ATARI AMIGA	495 pesetas
STUNT CAR RACER	ATARI AMIGA	995 pesetas
SUBBUETO	AMIGA PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
SUPER SKI	PC 5.25"	495 pesetas
SUPERMAN	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
TARGHAN	ATARI AMIGA PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
TERRAMEX	ATARI AMIGA	495 pesetas
IRON TRUCKERS	ATARI	95 pesetas
THE PLAGE	AMIGA	995 pesetas
THUNDERSTRIKE	ATARI AMIGA PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
TIGER ROAD	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
TOI ACID GAME	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
RESCATE EN EL GOLFO	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
BARBARIAN	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
RAMPAGE	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
ROBOCOP	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
ISHIDO	AMIGA PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
SKI OR DIE	AMIGA PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
ENFORCERER	PC 5.25"	995 pesetas
DOBLE DRAGON 1	ATARI PC 5.25"	995 pesetas
BLUE ANGEL SIMULATOR	AMIGA PC 5.25"	995 pesetas
EMILO SANCHEZ VICARIO	PC 5.25"	995 pesetas
500 C.C. GRAND PRIX	PC 5.25"	995 pesetas
BATTLE CHESS	PC 5.25" PC 3.5"	1.495 pesetas
BUITRE 1	PC 3.5"	995 pesetas



MEGA DRIVE


Juego	Precio
A. F. T. GOLF	6.490
ATERBURNER 2	6.490
AIR BUSTERS	5.990
AIR DRIVER	5.490
ALEX KIDD IN E.C.	5.490
ALIEN STORM	5.990
ARCUS ODYSSEY	7.990
ARROW FLASH	6.490
ART ALIVE	4.990
ATOMIC ROBOKID	5.990
B. DOUGLASH BOXING	6.490
BASKETBALL	6.490
BATMAN	6.990
BATTLE SQUADRON	7.990
BLOCK OUT	7.490
BONANZA BROS	7.990
BUCK ROGERS	7.990
BUDOKAN	7.990
BULLS VERSUS LAKERS	6.990
BURNING FORCE	6.490
CALIORNIA GAMES	7.990
CENTURION	7.990
COLUMNS	4.990
CRACK DOWN	6.490
CYBERBALL	6.490
DECAP ATTACK	6.490
DEVILISH	7.490
DICK TRACY	6.490
DINAMITE DUKE	6.490
DINOLAND	5.990
DOUBLE DRAGON	5.990
ESWAAT	6.490
F 22 INTERCEPTOR	7.490
FANTASIA	7.490
FATAL REWIND	7.990
FERRARI GRAND PRIX	7.490
FLICKY	5.490
FORGOTTEN WORLDS	6.490
GAIN GROUND	6.490
GALAXY FORCE 2	6.990
GHOSTBUSTERS	6.490
GHOSTS AND GHOULS	7.990
GOLDEN AXE 1	6.490
GOLDEN AXE 2	6.490
GROWL	5.990
HARD DRIVING	5.990
HARD BALL BASEBALL	6.990
HEAVY NOVA	6.490
HELL FIRE	6.490
HERZOG ZWEI	6.490
HOCKEY	7.990
ITALIA 90	5.490
JAMES POND 1	7.990
JAMES POND 2	7.990
JESSE VENT. WRESTLING	6.990
JEWELS MASTER	6.490
JOE MONTANA 1	6.490
JOE MONTANA 2	7.490
JOHN MADDEN FOOTBALL	7.990
JORDAN VERSUS BIRD	6.990
KINGS BOUNTY	6.990
KLAX	7.990
LAST BATTLE	6.490
LEMMINGS	7.990
M. LEMIEUX HOCKEY	6.490
MASTER OF MONSTERS	6.990
MICKIE MOUSE	7.990
MIDNIGHT RESISTENCE	5.990
MIGHT AND MAGIC	7.990
MOONWALKER	7.490
MS. PACMAN	5.490
MYSTIC DEFENDER	6.490
OUT RUN	7.490
PACMANIA	7.490
PAPERBOY	6.490
PAT RILEY BASKETBALL	5.490
P.G.A. GOLF	7.990
PHANTASY STAR 2	7.990
PHANTASY STAR 3	9.400
PHELIUS	6.490
PIT FIGHTER	6.490
POPULUS	7.990
QUACK SHOT	6.490
RAMBO 3	5.490
RASTAN SAGA 2	5.990
RING OF POWER	7.990
ROAD RASH	7.990
ROLLING THUNDER	6.490
S. LEAGUE BASEBALL	6.490
SHADOW DANCER	6.490
SHADOW OF THE BEAST	7.490
SHINOBI	6.490
SIMPSONS	7.490
SONIC	6.490
SPACE HARRIER 2	6.490
SPACE INVADERS	5.490
SPIDERMAN	6.490
STAR LIGHT	7.990
STREET O RAGE	6.490
STRIDER	7.990
SUPER HANG ON	6.490
SUPER HYDLIDE	7.990
SUPER MONACO	6.490
SUPER VOLLEY BALL	4.990
SWORD OF SODAN	7.990
SWORD OF VERMILLION	7.990
TASK FORCE HARRIER	6.490
TERMINATOR	7.990
THE INMORTAL	7.990
THUNDER BLADE	6.490
THUNDER FORCE 2	6.490
THUNDER FORCE 3	7.990
TOE, JAM AND EARL	7.490
TOKI	7.490
TOMMY LASORDA BASE	7.490
TRUXTON	6.490
TURRICAN	6.490
TWIN HAWK	6.490
ULTIMATE QIX	5.990
VAPOR TRAIL	7.990
WAR SONG	6.990
WARRIOR OF ROME	7.990
WINTER CHALLENGE	6.490
WONDER BOY	6.490
WRESTLE WAR	6.490
Y. S. III	7.490
ZANY GOLF	7.990
ZOOM	5.490
CONTROL PAD	2.595
ARCADE POWER JOSTICK	7.900
PAR MANDOS DISTANCIA	5.990
POWER BASE CONVERTID	6.490
SILLA ACTION CHAIR	19.900
ACTION REPLAY	10.900

¡ATENCION!

OFERTAS EN DISCO

VALIDAS PARA ORDENADORES DE 16 BITS...
ATARI ST, AMIGA Y PC



- CALIFORNIA GAMES 1 — PC 5.25" PC 3.5" — 995 pesetas
- CAPITAN BLOOD — ATARI AMIGA PC 5.25" PC 3.5" — 495 pesetas
- CAPITAN TRUENO — PC 5.25" PC 3.5" — 995 pesetas
- CARLOS SAINZ — PC 5.25" PC 3.5" — 995 pesetas
- CASTLE MASTER — PC 3.5" — 995 pesetas
- ESKIMO GAMES — ATARI AMIGA — 495 pesetas
- EXTERMINATOR — ATARI AMIGA PC 5.25" PC 3.5" — 995 pesetas
- FIRE POWER — AMIGA PC 5.25" PC 3.5" — 995 pesetas
- SWITCHBLADE — ATARI AMIGA — 995 pesetas
- FULL METAL PLANET — PC 5.25" — 495 pesetas
- ITALIA 90 — PC 5.25" PC 3.5" — 995 pesetas
- JACK NICKLAUS — PC 5.25" PC 3.5" — 995 pesetas
- JUPITER MASTERDRIVE — ATARI AMIGA — 995 pesetas
- BUBBLE + — AMIGA — 995 pesetas
- KENNEDY APROACH — AMIGA — 995 pesetas
- NARCOPOLICE — AMIGA PC 5.25" PC 3.5" — 995 pesetas
- NAVY MOVES — PC 5.25" PC 3.5" — 995 pesetas
- NEATHER WORLD — ATARI PC 5.25" — 495 pesetas
- NEVER MIND — ATARI AMIGA PC 5.25" — 495 pesetas
- OPERATION NEPTUNE — PC 3.5" — 995 pesetas
- POWER BOAT — PC 3.5" — 995 pesetas
- POWER DRIFT — PC 5.25" PC 3.5" — 995 pesetas
- PROFESOR MARIACHI — ATARI AMIGA — 995 pesetas
- PROHIBITION — ATARI PC 5.25" PC 3.5" — 995 pesetas
- PUERTOS DE ESCALA — AMIGA PC 5.25" PC 3.5" — 995 pesetas
- SITO PONS — PC 5.25" PC 3.5" — 995 pesetas
- SKULL AND CROSSBONES — ATARI AMIGA PC 5.25" PC 3.5" — 995 pesetas
- SOL NEGRO — PC 5.25" PC 3.5" — 995 pesetas
- SOVIET — PC 5.25" PC 3.5" — 995 pesetas
- START CONTROL — AMIGA — 995 pesetas
- TOYOTTES — AMIGA — 995 pesetas
- LANCASTER — ATARI AMIGA — 995 pesetas
- ULISES — PC 5.25" PC 3.5" — 995 pesetas
- PRO TENNIS TOUR 1 — ATARI PC 3.5" — 995 pesetas
- WORLD DARTS — PC 5.25" PC 3.5" — 495 pesetas
- MAD MIX GAME 1 — PC 3.5" — 995 pesetas
- PETROVIC BASKET — PC 3.5" — 995 pesetas
- PAK COLECCION DINAMIC — PC 5.25" PC 3.5" — 2.495 pesetas
- TEMPLOS SAGRADOS — PC 3.5" — 995 pesetas
- FUTBOL MANAGER 2 — PC 5.25" PC 3.5" — 1.495 pesetas

DISCOS AMSTRAD CPC 6128



E MOTION...495 STUNT CAR...495

BALLBREAKER....495
BASKET MAGIC JOHNS....995
BEACH HEAD 2....995
BIRDIE....495
BOBSLEIGHT....495
CESSNA OVER MOSCU....995
CHUBBY GRISTLE....495
CONTINENTAL CIRCUS....995
CRACK DOWN....995
DEATH WAKE....495
DESERT FOX....995
DWARF....495
DYNASTY WARS....995
E MOTION....495
FROST BYTE....995
FUTURE KNIGHT....995
GARFIELD....995
GLADIATOR....495
GLIDER RIDER....495
HAMMERFIST....995
HYDRA....995
HIGHLANDER....995
KNIGHT FORCE....995
NARCOPOLICE....995
OPER. THUNDERBOLT....995
PICK AND PILE....995
PLASMATRON....495
PROHIBITION....995
REX HARD + ELECTRIC....495
RICK DANGEROUS 1....995
ROCKY HORROR....995
SKULL AND CROSSBO....995
START CONTROL....995
START BLOK SPORTS....995
STRYFE....495
STUNT CAR RACER....495
SWIV....995
TAUCETI....495
TEMPLOS SAGRADOS....995
TERRAMEX....995
TEST DRIVE 2....995
WAR IN MIDLE EARTH....995
XENON....995

DISCOS AMSTRAD CPC 6128

Serie MICRO CLUB. 2 juegos en disco por 1.900 pesetas

BUBBLE BOBBLE + SUPER WONDER BOY

BATMAN + ROBOCOP

CABAL + OPERATION WOLF
TIGER ROAD + STREET FIGHTER
DRAGONNINJA + OPERATION THUNDERBOLT
RENEGADE + TARGET RENEGADE
OUT RUN + ROAD BLASTERS
FLYING SHARK + GALAXY FORCE
NEW ZELAND STORY + RAINBOW ISLANDS
CRAZY CARS + SUPER SPRINT
ARKANOID 1 + ARKANOID 2
GAUNTLET 1 + GAUNTLET 2
CHASE H.Q. + WEC LE MANS
THUNDERBLADE + 1943
NIGHT RIDER + VIGILANTE
INDIANA 1 + INDIANA 2
GREEN BERET + COMBAT SCHOOL
HYPER SPORTS + MATCH DAY 2
STAR WARS + RETORNO DEL JEDI
RED HEAT + HEED OVER HEELS
LAST NINJA 2 + RENEGADE 3
BARBARIAN 1 + BARBARIAN 2
RAMBO + RAMBO 3
MISION IMPOSIBLE 1 + MISION IMPOSIBLE 2
PACMANIA + PACLAND
TETRIS + POP UP
BEACH VOLLEY + ADIDAS TENIS



DISCOS SPECTRUM +3

D GAME MAKER....495
SPAR....495
.T.F.....495
TROG....495
ALLBREAKER 2....495
RIGHTMARE....495
RONTIERS....495
ADES NEBULA....495
AMMER BOY....995
ETROPOL....495
ROHIBITION....495
ENAUD....495
KUL AND CROSBONES....995
OOTLAND....495
TARLIFE....495
WIV....995
EMPLOS SAGRADOS....995
EST DRIVE 2....995
IME OUT....495
RAZ....495
ENON....995

HAMMERBOY

DISCOS Y CARTUCHOS PARA MSX

DISCOS
AFTER THE WAR....495
ASPAR....495
AVENTURA ORIGINAL....495
BESTIAL WARRIOR....495
BUGGY RANGER....495
COMMANDO TRACER....495
COSMIC SHERIFF....495
COZUMEL....995
F.M. BASKETBALL....495
PAK 8 EXITOS DINAMIC....995
RESCATE ATLANTIDA....495
ZIPI Y ZAPE....995

CARTUCHOS MSX 2
ANDROGINUS....1.995
DEEP FOREST....1.995
RASTAN SAGA....1.995
SAZIRI....1.995
SUPER TRITORN....1.995
TESTAMENT....1.995

PAK 8 EXITOS DINAMIC EN DISCO PARA MSX

GAME BOY



CONSOLA GAME BOY

Incluye:

- Consola GAME BOY de NINTENDO
- Cartucho del juego TETRIS
- Cable para dos jugadores
- Auriculares stéreo
- Pilas gratis (cuatro)

precio 13.900 pesetas



ILUMINACION NOCTURNA

El accesorio que te permite ver la pantalla de la GAME BOY de noche o en la más total oscuridad.

2.100

ADAPTADOR RED + BATERIA RECARGA

El más completo accesorio de la GAME BOY. Doble función: sirve de conector a la red para no gastar pilas y de batería móvil recargable

5.700



MALETA DE TRANSPORTE

Para que transportes tu Game Boy con total seguridad, con sus cartuchos y con algún complemento

2.100

LIGHT BOY

En un solo accesorio dos grandes mejoras para la GAME BOY. Lupa de aumento de pantalla y luz para jugar en la oscuridad.

3.900

ALTAVOCES AMPLIFICADORES

Si quieres tener el más alucinante sonido en stéreo y a todo volumen Se conecta en la parte inferior y queda junto con la consola.

2.100

ADAPTADOR DE RED

Para conectar la GAME BOY a la red eléctrica. 1.995

CONECTOR A MECHERO COCHE

Para conectar la GAME BOY al mechero de coche 1.995

BOLSA DE TRANSPORTE

Para llevar o guardar hasta 12 cartuchos 1.595

LUPA DE AUMENTO

Para ver la pantalla más grande y más clara. 1.700

CARTUCHOS DISPONIBLES

ALLEYWAY (ARKANOID)....3.690
BASEBALL....3.400
BATMAN....4.400
BEACH VOLLEY....3.400
BUBBLE BOBBLE....4.400
BUBBLE GHOST....3.400
BURAI FIGHTER....3.690
BUGS BUNNY 2....3.900
CASTELVANIA 1....4.400
CASTELVANIA 2....3.900
CHASE H.Q.....4.400
CHESS MASTER AJEDREZ....3.900
CHOP LIFTER 2....4.400
DICK TRACY....3.900
DOBLE DRAGON 1....3.400
DOBLE DRAGON 2....4.900
DOCTOR MARIO....3.690
DRAGONS LAIR....4.400
DUCK T. PATOAVENTURAS....4.400
F 1 RACER (con adaptador)....3.900
GARGOYLES....3.690
GAUNTLET 2....3.900
GHOSTBUSTERS 2....4.900
GOLF....3.690
GREMLINS....3.900
HAL WRESTLING....3.400
HATRIS (TETRIS 2)....3.900
IN YOUR FACE BASKET....3.400
KLAX....3.400
KUNG FU BOY....3.690
KUNG FU MASTER....3.400
MARBLE MADNESS....3.900
MICKEY MOUSE....3.900
MOTOCROSS MANIA....3.690
NAVY SEALS....4.400
N.B.A. ALL STARTS GAME....3.400
NEMESIS....3.400
NINJA BOY....3.400
NINJA GAIDEN....3.900
OPERATION COMANDO C....3.900
PACMAN....4.400
PAPERBOY....4.400
QIX....3.400
R TYPE....3.690
ROGGER RABBIT....3.900
ROBOCOP 1....3.900
ROBOCOP 2....3.900
SKATE OR DIE 1....3.400
SKATE OR DIE 2....3.900
SNOOPY....3.400
SOLAR STRIKER....3.690
SPIDERMAN 1....3.690
SPIDERMAN 2....3.900
SNOW BROS....3.900
SUPER MARIO BROS....3.690
SIMPSONS....4.900
TURRICAN....3.400
TENNIS....3.690
TERMINATOR 2....3.900
TRADUCTOR ESP.-INGLES....4.400
TORTUGAS NINJA 1....4.400
TORTUGAS NINJA 2....4.400
WORLD CUP FOOTBALLL....3.690
WWF WRESTLING....4.900

DYNABLASTER....3.690
DOBBLE DRIBBLE BASKET....3.900
JORDAN VS BIRD BASKET....4.400
BEETLE JUICE....4.400
CARD GAME POKER....4.400
KICK OFF....5.400
LA SIRENITA....3.900
MERCENARY FORCE....3.400
PRICESS OF BLOBETTE....3.690
SHADOW WARRIOR....4.400
SOLO EN CASA....3.900
ADAMS FAMILY....3.900

DOBLE DRAGON 2 DRAGONS LAIR ROBOCOP 2

Tele Juegos

Haz tu pedido llamando: (91) 3040947 (5 LINEAS)

VENTA POR CORREO A TODA ESPAÑA

ACCESORIOS Y COMPLEMENTOS

MODULADOR DE TELEVISION

Válido para los Amstrad CPC, con monitor verde. Permite conectar directamente el ordenador a una televisión en color, para poder disfrutar sobre todo de gráficos y colores en los juegos, cosa complicada de lograr en un monitor verde.

precio 11.250 pesetas

CABLE PARA DOS JOYSTICKS

Sirve para los ordenadores Amstrad CPC (cualquiera). Si quieres evitar el problema de tener sólo un port para joystick, conéctalo y podrás poner dos mandos a la vez. El cable se puede usar en juegos con definición de teclado.

precio 2.995 pesetas

CABLE DE AUDIO PARA CONEXION DE CASETTE

Hay cable de audio para 3 tipos de ordenador: Spectrum, Amstrad CPC y MSX. Sirve para poder cargar juegos en cinta con una unidad de casettes estándar. No necesita instalación, sólo conectarlo entre el casette y el ordenador.

precio 1.300 pesetas

INTERFAZ DE JOYSTICK

Válido exclusivamente para ordenadores Spectrum de cualquier modelo o memoria. Permite conectar un joystick estándar y que éste opere en modo Kempston, el más popular tipo de interface, con el que corren la práctica totalidad de juegos.

precio 2.495 pesetas

CONVERTIDOR EN TELEVISION

Convierte el monitor de tu ordenador en una televisión en color de gran definición, que recibe todos los canales.

Convertidor Amstrad CPC	14.125
Convertidor Amstrad CPC+	15.000
Convertidor Amiga	14.125
Convertidor PC tarjeta VGA	31.950
Convertidor Multysinc	27.500

precio VARIOS pesetas

TARJETA PARA 2 JOYSTICKS PC

Posibilita la conexión simultánea de 2 joysticks tipo analógicco a un PC. Incluye regleta metálica de fijación interna. Doble salida de 15 pines. Tarjeta en fibra de vidrio con contactos en oro.

precio 3.500 pesetas

DISCOS VIRGENES NASHUA DE 5.25"

Todos los discos vienen presentados en su caja original con pegatinas, y además con un archivador de plástico de regalo.

Caja 10 discos 5.25"	990
Lote de 5 cajas	4.490

precio VER pesetas

DISCOS VIRGENES NASHUA DE 3.5"

Todos los discos vienen presentados en su caja original con pegatinas, y además con un archivador de plástico de regalo.

Caja 10 discos 3.5	1.950
Lote de 5 cajas	8.900

precio VER pesetas

DISKETTERA ARCHIVADOR 5.25"

Almacenaje de hasta 80 discos Separadores de tema removibles con guias de colores. Pie de goma anti deslizante Top totalmente transparente. Base robusta y resistente. Elementos apilables. Desensamblable en 3 partes. Cierre de seguridad con llave.

precio 1.590 pesetas

DISKETTERA ARCHIVADOR 3.5"

Almacenaje de hasta 80 discos Separadores de tema removibles con guias de colores. Pie de goma anti deslizante Top totalmente transparente. Base robusta y resistente. Elementos apilables. Desensamblable en 3 partes. Cierre de seguridad con llave.

precio 1.590 pesetas

GAME CARD

Tarjeta externa para conectar 2 joysticks. Con control de velocidad ajustable para XT, AT y TURBO. Compatible con IBM, PC, XT, AT y clónicos. Doble conector de 15 pines.

precio 3.500 pesetas

JOYSTICK PC CONNECTION

- Doble microinterruptor de función de disparo.
- Posibilidad de disparo por ráfagas.
- Autocentrado. Botones centrados ejes X e Y.
- Respuesta superrápida.
- Conector de 15 pines
- Compatible PC,XT,AT,IBM

precio 3.200 pesetas



JOYSTICK SUPERBOARD

- Calidad de competición
- Cronómetro digital
- Autodisparo con control de recuencia de impactos.
- Seis botones de disparo sobredimensionados.
- 10 microinterruptores.
- Compatible con MSX, C64 CPC, ST, Amiga y Spectrum.

precio 3.900 pesetas

JOYSTICK JUNIOR

- Palanca ergonómica.
- Dobles botones de disparo.
- 4 Ventosas estabilizadoras.
- Ideado para ser cómodo y duradero.
- Relación calidad-precio, sin competencia en el mercado.
- Compatible con MSX, C64, ST, Amiga, CPC y Spectrum.

precio 1.100 pesetas

JOYSTICK JET FIGHTER

- Seis microinterruptores de máxima calidad.
- Mandos incorporados en la empuñadura.
- Autodisparo regulable.
- Compatible con MSX, C64, CPC, ST, Amiga y Spectrum.

precio 3.300 pesetas

JOYSTICK M 5

- Microinterruptores con circuito digital integrado.
- Dos botones de disparo.
- 2 indicadores de disparo.
- Todos los controles se gobiernan desde la empuñadura.
- Sencilla regulación de ejes.
- Válido para PC, XT y AT.

precio 3.900 pesetas